

MP3

TU PROPIO NAPSTER

Cómo construir tu propio servidor de MP3

SONAR 2000 La feria de los sonidos / **FREENET** Lucha contra la censura / **WEBCAMS** Polémica en Galicia / **COMERCIO ELECTRÓNICO** En la web no es más barato / **SATÉLITE** Internet desde el espacio / **VIRUS** Life Stages / **CRACK** Copiones contra toda protección / **INTERNET ROSA** / **LINUX**

FANGORIA

La rEvistA ofIciaL
dEl ciNe fanTástico

La rEvistA ofIciaL
dEl ciNe fanTástico



Los últimos de Filipinas

La consigna es resistir. En un mundo donde la necesidad no se mide por lo que es útil para nuestros propósitos sino por lo que un mercado cada vez más filibustero se empeña en vendernos, se hace urgente que nos replanteemos para qué queremos la tecnología. Y no me refiero con esto a un debate absolutamente abstracto o a disquisiciones éticas, lo que digo es que hay que hacer un poco de "examen de conciencia" individual sobre cuál es la función que le vamos a dar a todo aparato que decidamos comprarnos. Si lo pensamos con la suficiente distancia crítica, nos daremos cuenta de que, empezando por nuestro vídeo y terminando con nuestro reloj de pulsera, dichos aparatos contienen un cierto número de funciones y prestaciones que jamás o muy escasamente usaremos durante la vida útil del cacharrito, pero que, sin embargo, hemos pagado por ellas. Esta situación no es más que otra de las caras de esa manía, no sé si adquirida o impuesta, de nuestro mundo por el consumo de lo innecesario y de esa filosofía, promovida por los fabricantes, de matar moscas a cañonazos y que tan bien ha calado dentro del universo informático. ¿A qué viene emplear el último grito de la tecnología para resolver problemas ya solucionados desde hace años y que no necesitan ni más velocidad ni más potencia?, ¿es que, por narices, vamos a utilizar transbordadores espaciales para desplazarnos a treinta kilómetros de nuestra ciudad por el solo hecho de que el transbordador es más moderno y potente que un tren de cercanías? Pues estos planteamientos tan descabellados son el pan nuestro de cada día en el entramado tecnológico. La cosa es matar moscas a cañonazos.

Dos ejemplos, uno negativo y otro positivo, de esto que comento pueden ser los siguientes. Este mes pasado nos trasladamos hasta Barcelona para asistir al festival Sónar y en un par de ratos libres que nos quedaron, visitamos el estupendo Museo Marítimo, un lugar digno de verse, cuidado al detalle y donde merece la pena pasar una tarde admirando los tesoros que guarda. Entre los sistemas de información que alberga se encuentran unas pantallas táctiles dependientes de un pc bajo windows. Pues bien, por la foto, a pesar de su escasa calidad, podéis ver qué pasó. Posiblemente una máquina más antigua y un sistema operativo más sencillo -un monotarea quizá- o ajustado permitirían una ejecución más robusta en un sitio donde, como en este maravilloso museo, la impresión final de un visitante puede depender de un detalle tan nimio como este.

Representando otra cara de la moneda, la más inteligente, aquí tenemos un ejemplo muy concreto. Si visitáis algún día Málaga, daos un paseo por la Plaza de la Merced y entrad en un conocido restaurante-mesón llamado "Cortijo de Pepe". Probad sus tapas, que son buenísimas (pedid las berenjenas rellenas, hacedme caso) y fijaos a la hora de pagar -tranquilos, que está muy bien de precio- en la máquina que hace las funciones de caja registradora: un simpático 80/86 fabricado por Olivetti hace muuuchos años con su monitor en b/n y todo, demostrando que es capaz de hacer su trabajo sin pantallazos azules ni cuelgues ni entornos gráficos alucinantes y mucho mejor que una máquina de última generación. Quizá se deba a que sus dueños lo que quieren es regentar bien el establecimiento y no vacilar de que tienen un Pentium III a 850Mhz con 128 megas de RAM, DVD, aceleradora gráfica 3D, monitor TFT Low Radiation de 17" con Windows 2001 instalado y conexión a Internet. Gracias a Dios en el "Cortijo de Pepe" no tienen que estar cinco horas al día configurando idioteces en el ordenador y se pueden dedicar a cocinar un atún encebollado tan estupendo como el que hacen.

Andrés C.B. Gómez Miranda

Sumario número 35

El CD de la revista **@rroba** contiene ficheros de virus y troyanos comprimidos en formato zip, por lo que resultan inofensivos a no ser que se descompriman intencionadamente y se ejecuten dichos ficheros. El lector no debe preocuparse si algún antivirus detecta un posible fichero infectado con un virus dentro de un fichero comprimido del CD.

@RROBA 35

PRESIDENTE DEL CONSEJO EDITORIAL MARICRUZ MONTOYA LINARES / **COORDINADOR DE PRODUCCION** FRANCISCO PEDREGAL BUENO / **DIRECTOR** ANDRÉS GÓMEZ MIRANDA / **REDACTORES** FRANCISCO HERRERA-GABY LÓPEZ-THE WIZARD-SEYMOUR CRAYX-PAUL BROWN-CARLOS VERDIER-JOSE AGUILERA / **PROGRAMACIÓN Y DISEÑO CD** FRANCIS BANDERA-CARLOS ORTEGA CASANOVA-LUIS MOLINA / **DISEÑO GRÁFICO REVISTA** ENRIQUE MALIA / **DISEÑO GRÁFICO CD** JOSE AGUILERA / **@LGARROBA** DIRIGE:GABY LÓPEZ-DISEÑA:SILVIA DÍAZ / **COLABORADORES** CARLOS SÁNCHEZ ALMEIDA-MANUEL MONTOTO-MICAELA FERNÁNDEZ RASMUSSEN-ROCÍO VILLEGAS BUENO/ **PUBLICIDAD** ÁNGEL SOMOZA / **DIRECTOR DE PUBLICIDAD** MIGUEL PEDREGAL BUENO
TF.: 952 21 53 86 / DPTO. DE SUSCRIPCIONES MYRIAM HERERO / **FOTOMECÁNICA** Departamento propio

@RROBA 35. OCTUBRE 2000. *PRINTED IN SPAIN.*

@RROBA arroba@activanet.es / arroba1@activanet.es
C/Compañía nº30, 1º. 29 008 Málaga



La Feria de

A pesar de lo que pudiera parecer por la gran cantidad de festivales de música que se celebran a lo largo y ancho de España pocas son las ocasiones donde se tiene la oportunidad de escuchar sonidos verdaderamente novedosos. Sónar acude cada año para paliar esta cierta hambruna de creación y mostrarnos que la música es uno de los lugares donde más en cuenta se tiene el avance de la tecnología y desde donde se otea mejor el futuro. Abrid las orejas y la mente a Sónar 2000.

Cerca del Sónar

Aunque suponemos que la mayoría de vosotros sabrá lo que es el Sónar vamos a presentároslo un poco. Sónar es el gran encuentro en España de la música más avanzada o incluso más futurible. O, al menos eso era en un principio, ya que ha ido expandiendo sus "uñas" hasta abarcar aspectos como la web o los desarrollos multimedia, algo, que a pesar de que pudiera parecer materia más propia de certámenes como Art Futura, tiene una perfecta simbiosis en un marco como el Sónar. El Sónar más que un festival es la canalización de la mentalidad creadora y eso es lo que nos gusta de esta cita que abre el verano en Barcelona.

Quizá para algunos un festival de música quede fuera de lo límites que comprende Arroba, pero os aseguramos que esto no es así, ya que son las nuevas tecnologías de las que tanto hablamos en esta revista las que dejan de ser entes inmateriales y podemos ver funcionando en las salas del Sónar. Allí se agrupan esos últimos aparatos que rara vez tenemos ocasión de toquetear -samplers, cajas de ritmos, sintetizadores, etc.- y la aplicación de muchos de los planteamientos técnicos de los que os hablamos desde estas líneas. Ver páginas web como las que, por ejemplo, se traían y reseñaban en el apartado Sonarmática de este año, debieran ser asignatura obligadas para muchos de los que están formando en los terrenos del diseño gráfico en pantalla, porque aparte de manejar el Shockwave, hay que saber que hacer con él y tener algo que decir.

> *El arte no está cambiando; ya ha cambiado hace mucho tiempo gracias a las nuevas tecnologías dando paso a un nuevo hombre del Renacimiento.*

Para esta edición del 2000, Sónar ha planteado un enorme foro que aúna conciertos, exposiciones gráficas y de vídeo, net-art, instalaciones hasta llegar a las más de trescientas treinta propuestas con las que disfrutar, aparte de las secciones profesionales.

El arte de oír

Sonido, sonido, sonidos. Este sería el más descriptivo artículo que se podría escribir sobre lo que es y representa Sónar. Se acaba de celebrar su séptima edición y comenzamos a vislumbrar que ya hay varios caminos por los que encaminar el festival. Lo que empezó siendo una avanzadilla de lo más actual y arriesgado ha ido evolucionando hasta tres distintas caras que cubren desde los mitos recuperados, este año con Marc Almond o Stockhausen con "Hymnen" (por cierto que más de un "moderno" pensó que esta pieza estaba recién escrita) hasta lo más puntero, como lo que pudimos oír en la Capella dels Angels. Pero el nuevo rostro que se abre en el Sónar es el que emerge del Sónar noche, un público que busca lo "comercial" y que no necesi-





los Sonidos



La vida en el Sonar es un continua carrera entre escenarios, monitores, cables y pelos teñidos. Lo mejor es dejarse llevar por lo que se ve o escucha sin darle demasiada importancia a los horarios. El modo más co- ▸▸

ta de demasiados artificios referenciales porque lo único que quiere es bailar y que le da un poco igual que los artistas sea de talla internacional o djs menos conocidos pero igualmente funcionales. En próximas ediciones la organización tendrá que saber armonizar estas dos vías si no quiere perder a alguno de los dos públicos, aunque por ahora parece que ambas maneras de entender el festival se complementan bastante bien.

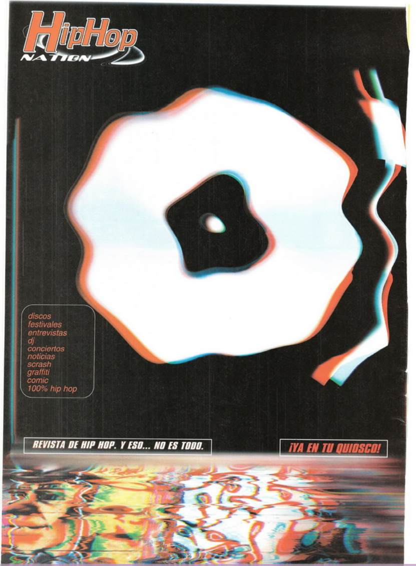
Sónar es un festival de música avanzada aunque también es muchas cosas más y año tras año se está ampliando para mutar en la gran fiesta del nuevo pensamiento y de la nueva imagen del mundo; en pocos lugares se observa tan claramente como en el Sónar que es inútil hablar de artes diferenciadas y que música, imagen y escena se han mezclado para los años venideros de una manera muy fuerte. Gran parte de los artistas que hemos disfrutado en el Sónar no hacen distingos sobre dónde encuadrar sus creaciones porque la técnica ha olvidado/perdido su exclusivismo y algo tan simple como un ordenador de gama media permite a un autor manipular aspectos que antes no se contemplaban como posibles para un solo individuo. El arte no está cambiando; ya ha cambiado hace mucho tiempo gracias a las nuevas tecnologías dando paso a un nuevo hombre del Renacimiento.

Sonarmática

El apartado que más nos atrajo de Sonar 2000 fue Sonarmática que, si en su primera entrega del año pasado dedico sus esfuerzos a Barcelona, se centró esta vez en uno de los sitios más fascinantes que se pueden encontrar en la aburrida Europa: Berlín.

Berlín es una ciudad con una evolución un tanto extraña y que tras la caída del Muro ha visto como si se le abriera una ventana a todo un campo virgen donde experimentar y vagar sin ninguna cortapisa tecnológica o, como había ocurrido hasta entonces, con censuras por la ideología imperante. El fenómeno que siguió a esta situación fue que una gran cantidad de individuos con una fuerte necesidad de hacer cosas que antes les eran negadas unieron sus intenciones y crearon una manera distinta de entender la creación a base de montar pequeños colectivos que en muchos casos terminaron convirtiéndose en pujantes empresas dentro de campos co-

[Berlín es una ciudad con una evolución un tanto extraña y que tras la caída del Muro ha visto como si se le abriera una ventana a todo un campo virgen donde experimentar y vagar sin ninguna cortapisa tecnológica o, como había ocurrido hasta entonces, con censuras por la ideología imperante.]



HipHop
NATION
discos
festivales
entrevistas
dj
conciertos
noticias
scrash
graffiti
comic
100% hip hop
REVISTA DE HIP HOP. Y ESO... NO ES TODO.
¡YA EN TU QUIOSCO!






rrecto de actuar es hacer lo que más apetezca; apelotonarse en el Sónarnoche con miles de personas, dejar que desaparezca el tiempo tirado en el SónarMacba o hurgar un rato con los caros aparatitos del Sónar a la

ción a base de montar pequeños colectivos que en muchos casos terminaron convirtiéndose en pujantes empresas dentro de campos como la música, el diseño, la moda o la multimedia.

Los apabullantes gráficos de weBoy.

Con bastante buen criterio Sonar recogió esta inquietud bajo el epígrafe "**re_present!Berlin**", dividiéndolo en tres áreas de interés, Visions, Mediaspheres y Clubmosphere. Fue en Visions donde más contenidos atrayentes hallamos los enviados de Arroba.

Lo primero que cautivo nuestra atención fue el colectivo berlinés **eBoy**, http://www.eboy.com/, que nos gustó bastante por sus gráficos muy apegados a toda la cultura televisiva y de videojuegos que tanto nos divierte en Arroba y con un toque de icono de escritorio. Si visitamos sus páginas veremos una buena muestra de la imaginación que tiene este grupo. Párate un rato a husmear entre las fuentes (algunas son muy buenas) que han creado o la colección de robots construidos a partir de embalajes. El site posee una zona de descarga... aunque casi todo es para mac.

Otra apuesta interesante fue la de **Electrica**, http://electrica.leonid.de/cgi-bin/index.cgi. Si en eBoy la materia era la imagen, aquí es el sonido. Para disfrutar de esta web se nos exige que tengamos instalado el plugin Beatnik. La temática de la web es la electricidad y su mundo a partir de una historia muy sugerente: el proyecto se inició bajo la inspiración de un edificio que alberga una subestación eléctrica en Jena, Alemania y que fue construido por arquitectos de la Bauhaus durante los años treinta. Tanto las imágenes -preciosas- como los sonidos de los grandes transformadores han sido los materiales para varios instrumentos virtuales que nos permiten experimentar con un interface muy diferente a los que estamos acostumbrados. Se trata del Theoremator, el Resonator, etc. Lo que más interesante nos ha parecido son "Netzbummen" y el sencillo Theoremator.

Modelos como el de este buscador pueden abrir una nueva forma de interpretar las búsquedas documentales, ya sean sites o simples ficheros, en la web...

Sobre el diseño más profesional de web se recogían en Sonarmática los trabajos de varias empresas que nos mostraban qué alejadas están ya las cosas de aquellos gif animados que tanto nos sorprendían hace unos años. El mundo del http se ha poblado de Flash, Shockwave y toda la imaginería que permite Macromedia imprimiendo una nueva forma mucho menos limitadora de pensar y hacer la web; los creativos no se encorsetan ahora entre la triste ristra de tags que conformaban las páginas hace poco tiempo. Un buen ejemplo de esto puede ser una de las empresas representadas en Sonar durante esta edición, la alemana **Fork Unstable Media**, http://www.fork.de/. Si saltas hasta su site podrás comprobar todo el juego, nunca mejor dicho, que pueden dar de sí herramientas como las de Macromedia. Los diferentes jueguecitos que podrás experimentar son una muestra de cómo una compañía de diseño gráfico debe tener una imagen bastante alejada de las empresas a las que estamos acostumbrados; si lo que vamos buscando como clientes es diseño, nada mejor que encontrarlo desde el principio. Y parece que esta nueva manera de ver los negocios está calando puesto que entre los clientes de Fork se hallan Lufthansa, Nivea, Davidoff Cigarettes o Urban Records. Cuando visites el site de esta compañía de diseñadores no te olvides de echarle un pantallazo a los jueguecitos.

En la misma línea encontramos a **Outer Media**, http://www.outermedia.de/. Al entrar en su web elige la intro con flash y prepárate para todo un espectáculo de buen diseño. Los trabajos de esta compañía son verdaderamente admirables y dignos de visitar. Te recomendamos la de club Maria Am Ostbahnhof y el proyecto v-card, http://www.my-v-card.com/, unas tarjetas de presentación muy particulares para la comunidad internauta.

Con una intención alejada del ámbito de la empresa nos encontramos a tres estudiantes de Comunicación Audiovisual de la universidad HDK en Berlín. Su aportación a lo que nos ha deparado el Sónar 2000 ha consistido en **Sinnzeug**, http://www.sinnzeug.de/, un nuevo modelo para búsquedas en web que se basa en el sentido de atracción o repulsión entre los sites según sus temáticas. Resulta difícil de explicar sin verlo pero para que os hagáis una idea en el panel que visualizamos encontraremos una serie de puntos que representan sites y que se agrupan entre sí diná-

Sónar On-Line

Fueron los chicos de **ya.com** los que se ocuparon de que el Sónar se pudiera seguir a través de Internet tanto a través de juegos de cámaras interactivas que el usuario podía activar y que estaban dispuestas en los escenarios, como por radio, en http://www.radio.ya.com/, con un canal especial dedicado a la música que se podía oír en el Sónar.







Carta. Otra forma de estar es lucir modelos por el SónarVillage (competición esta muy reñida) o gastar todo el dinero posible en las tiendas de la Feria Discográfica, que, por cierto, tienen vinilos para arañar. Y que conste que no hemos hablado de pastillas..

micamente una vez que hayamos especificado el motivo de nuestra búsqueda, dándonos una representación gráfica de la similitud de los sites, y si lo buscado no se contempla dentro de los contenidos de los sites, estos se alejarán.

Modelos como el de este buscador pueden abrir una nueva forma de interpretar las búsquedas documentales, ya sean sites o simples ficheros, en la web puesto que los tradicionales motores tipo Yahoo empiezan a mostrar un cierto agotamiento y tan solo se adaptan bien a búsquedas por referencias textuales claras, es decir, una palabra, pero no dan buenos resultados si lo que se hace es una búsqueda de conceptos.

Tipos raros

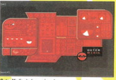
A veces cuando se piensa en diseño de calidad nunca se repara en que el diseño se ocupa desde las páginas a todo color de revistas, webs, cartelería o flyers pero también de elementos mucho más pequeños pero que son los que conforman esas imágenes que tanto nos atrae. Nos referimos, por ejemplo, a la tipografía. En Sónar hallamos uno de los mejores estudios dedicados a la creación tipográfica: **Xplicit/Czyk**, http://www.xplicit.de/. El site nos da una idea muy acertada de cuáles son los trabajos a los que se dedican en esta empresa, aunque son mundialmente conocidos por ser los editores de la revista de tipografía "Face2Face"y sus creaciones ser distribuidas por FontShop. Una de sus últimas aventuras es la realización de una película en las tipografías son las protagonistas.

La estupenda "Electrica".

La otra empresa representanda en Sonarmática dentro del ámbito tipográfico fue **Moniteurs**, http://www.moniteurs.de/. El campo de trabajo de este grupo es amplio, ya que parte de sus realizaciones se dirigen a la creación de imagen corporativa - en esto son realmente buenos, como se puede ver en su participación en el programa de la Deutshe Welle "B.I.G."- aunque su fama viene de la tipografía. Para muestra echadle un ojo a su trabajo "Fuse 14".

El año que viene

Sónar es un festival que avanza y lo hace con buen pie. Sus contenidos son lo suficientemente amplios como para contentar a todo el mundo y tienen la virtud de permitir algo que se ve en pocos festivales: el descubrir cosas nuevas. Lo mejor del Sónar no es ver lo que ya se conoce sino dejarse sorprender por esos nombres que en un principio no dicen nada y luego se convierten en una nueva referencia.



Outer Media: todo un ejemplo.

Desde Arroba, de todas formas, nos gustaría hacer una sugerencia. Una forma muy atrayente de crear imagen y música es la DemoEscena, y pocas tendencias o grupos tienen tanta solera como ellos. Quizá el emblemático 2001 sea una buena fecha para llevar al gran público una de las formas más originales de hacer arte con las nuevas tecnologías. Y poned un toldito en la cola de las acreditaciones =8-)

@rroba



Pobres gemelas

En la tónica habitual de algunas formaciones políticas e instituciones de ver pajas en ojo ajeno se ha desarrollado una curiosa y ridícula polémica sobre uno de los carteles del Sónar, más cóncretamente en el que se puede ver a dos señoras gemelas con la cabeza enterrada. La historia es que el *leitmotiv* de la edición del Sónar para este año eran las gemelas con poderes paranormales y, entre otras imágenes, se mostraban a estas dos buenas mujeres que afirman poder permanecer sin respirar durante largo tiempo.

El chiste llega cuando CiU denuncia que tal imagen representa una especie de celebración de la violencia doméstica, y para más mofa, secunda tal opinión el Institut Càtala de la Dona, que incluso pide la retirada del cartel de marras. Durante un par de días fue un buen "chill out" al Sónar llegar al hotel y leer qué nueva perogrullada decían sobre una cartel bastante curioso y original. Nosotros lo hemos colgado de una pared de la redacción.

HACKERS DE PLASTICO

"Stephen Glass conseguía entrar allá donde ningún reportero lo lograba, se entrevistaba con personalidades inaccesibles, obtenía detalles, anécdotas, tan apasionantes, tan inéditas, que la mayor parte de sus artículos, escritos en un estilo ágil, espléndido, iban directamente a "las primeras planas". En uno de los últimos, publicado en mayo de 1998 por el semanario The New Republic, Glass relataba la historia sorprendente de un hacker (pirata informático) superdotado, Ian Restil, de 15 años de edad, que, después de haber conseguido penetrar a través de Internet en el sistema electrónico de la empresa Jukt Electronics, era contratado a precio de oro por esa misma empresa californiana de software para velar por la seguridad de su red de ordenadores. Todo era falso: ni Ian Restil ni Jukt Electronics habían existido jamás."

Ignacio Ramonet,
"La golosina visual".

Y es que los tiempos adelantan que es una barbaridad. Aquí donde me ven, uno ya empieza a estar en condiciones de contar batallitas, así que hoy me van a tener que aguantar una. A finales de los 70 se inventó una frase, punkis de plástico, para definir a aquellos especímenes que se ponían el uniforme negro con tachuelas, pero que por dentro seguían siendo tan burgueses como sus papis. Todo lo malo vuelve, así que hoy hablaremos de los hackers de plástico.



Piratas de pega, con la piel sin curtir: piercing de juguete y calcomanía. Tan falsos como los imperdibles de los falsos punkis, los hackers de plástico se reproducen como hongos. Y como los champiñones, se nutren de la oscuridad y la putrefacción de una prensa que los ha escogido como el arquetipo de la modernidad. Al fin y al cabo, qué mejor revolucionario que aquel que no existe: el periódico vende, el público consume, y todos contentos. El sistema social más robusto es aquel que puede escoger a sus propios rebeldes: la pátina de modernidad necesaria para que todo siga igual.

Hackers, mentiras y cintas de video. La necesidad crea el órgano, y la avidez por el morbo fácil de las televisiones ha creado un nuevo profesional: el hacker televisivo.

Tras unos intentos serios de aproximarse al fenómeno por parte de la televisión pública, los peliculeros que vinieron detrás decidieron soltarse el pelo. Así todos pudimos ver a un habitual del IRC-Hispano, que de hacker tiene lo que yo, explicar a las cámaras de Antena 3 cómo colaboraba con la OTAN en Kosovo, introduciendo virus en los ordenadores serbios. Con gente así tenemos Milosevic para rato.

Hay responsables de esta situación. Lo son aquellos que desde instituciones públicas y tribunas mediáticas se han dedicado a mezclar churras con merinas, hackers con okupas, y ciberpunks con kale borroka. Todo vale, mientras se escriba con k de "kretino": lo importante es vender.

Conozco verdaderos hackers que abominan del nombre. No quieren tener nada que ver con esa imagen de gilipuertas matrixero que tan de moda se ha puesto. Ingenieros, investigadores de altísimo nivel, que jamás se colocarían un piercing para aparentar: lo único que agujerean es el sistema. La mayor parte de esos hackers jamás concederá una entrevista: su tiempo es demasiado importante para perderlo en estética de telefilm.

No harán la revolución, pero tampoco serán devorados por ella: los que más saben jamás creyeron en otra cosa que en su código. Algunos de ellos, aún sin intentarlo, morirán ricos, apestosamente ricos, disfrutando del mejor destino: patente de corso con licencia del gobernador. Los mass media que primero los vendieron como criminales, y después como falsos héroes, les han hecho gratis el trabajo de promoción. Hay bofetadas para contratarlos.

Hace mucho, muchísimo tiempo que renuncié a ser hacker: no servía para eso, y no me avergüenza reconocerlo. La mayoría de las personas no sirven, porque es un camino difícil, que implica muchas renuncias. La primera de ellas, la más importante, es la que diferencia verdaderamente al hacker del lamer: la renuncia al ego. La que un busto parlante jamás comprenderá.

Lápices de colores

Cuando los trabajos artísticos, como los que tú sueles hacer, necesitan de una mayor definición de línea, los pasteles en lápiz PITT permiten esta definición con la misma calidad que las tizas pastel convencionales, las cuales son usadas para cubrir mayores áreas de trabajo... Bueno, qué te voy a contar a ti que no sepas. Con las mismas características se pueden lograr líneas definidas, difuminar el color, borrar ciertas partes, crear mezclas de colores y, en fin, aplicar todas las técnicas de las tizas pastel pero con lápiz, lo cual siempre está bien.

Como toda obra con pastel, se necesita fijar los colores bien sea por capas o al finalizar el trabajo.

Cubren fácilmente sobre soportes oscuros para crear efectos de altos contrastes. Vamos, que para un freakie creativo como tú te viene, y ojo al juego de palabras, que ni pintado. Mira los modelos en **www.faber-castell.com.ve/art/pastel.html**



mesdi - Dust-Tex
LA MOPA ROJA
TRATADA



Mopas

Eso de que tu cuarto tenga más mierda que la bombilla de una cuadra tiene que acabarse. Las mopas que te aconsejamos han sido diseñadas por profesionales para profesionales. Su uso es altamente profesional, no tienen ningún parecido en cuanto a su comportamiento y resultados con las mopas barrederas que pueden ser también de uso doméstico, sí, ahí es donde entras tú. Estas mopas han sido diseñadas científicamente con un peso adecuado para conseguir el máximo contacto con el suelo sin tener que hacer presión alguna, en beneficio del freakie vago y sucio, así como la longitud del palo que permite mantener la espalda recta durante su utilización. Reducen más del 50 % del tiempo global destinado a la limpieza de suelos, en beneficio del freakie chepado. El hecho comparativo que reduce tiempo es que no necesita aditivos, ni gases envolventes (fliselina), las cuales hay que humedecer, manipular, lavar, etc., etc. La rapidez de uso sobre cualquier superficie lisa no impide que el resultado sea totalmente satisfactorio. Vamos, que ni pintado para ti. Echa un ojo en **www.mesdi.es/**

Dedales

Si quieres ampliar tu colección de dedales, llégate por **www.lanzadera.com/dedales/** y tendrás a tu disposición 52 dedales de aleación de peltre y bañados en plata con esmaltes al horno de los escudos de las provincias españolas, 50 dedales Trajes Regionales, 30 Dedales de artesanía con cerámica esmaltada y pintada a mano, 10 Dedales, de aleación de peltre y bañados en plata con esmaltes, como todos, para que veas que sólo te recomendamos calidad de la buena, que incluyen una figura de Metal y 9 Dedales con Esmaltes al horno de Egipto. Nunca se sabe el valor que puede llegar a tener una colección de estas características así que en el caso de consigas ganar dinero acuérdate de este humilde redactor y mándale su parte correspondiente.

Banderas de España

Hay dos cosas de la naturaleza que aún son un misterio para la comunidad científica. Una de ellas, cuánto puede llegar a vivir el abejorro maltés y la otra cuál es la ideología política del freakie. En cualquier caso, como sabemos que más de uno cuenta las neuronas con una mano y le sobran más de cuatro dedos, puede que lo de regalar banderitas de España con el careto de franco o de primo de rivera, la lógica evolución del águila imperial, sea la idea más acertada. En **www.frangarmo.es/banderasp.htm** encontrarás auténticas banderas nacionales bordadas en oro, confeccionadas a mano para adornar cualquier rincón de tu casa. Los materiales de esta nueva creación son de altísima calidad: tela acolchada, con 8 capas, pie de madera de nogal, pasamanerias (borde), bordado en oro y escudo bordado en oro. Además, también puedes comprar desde aquí bustos y demás souvenirs de este tipo de movidas.

Cajas recolectoras

Como lo oyes, esa cantidad ingente de mierda que tienes en tu coche ha de desaparecer por el bien de tu salud. Lo que pasa es que con escobón y recogedor no te va a bastar. Lo mejor es que te pilles un Compactador ecológico 2000 de carga trasera y 2005 de carga lateral en diferentes capacidades con sistemas hidráulicos de autocarga y descarga de contenedores, semi-remolques de volteo, unidades de transferencia, dollys (jumbo), plataformas y jaulas, cajas recolectoras de basura, pipas, cajas materialistas de volteo, carrocerías y adaptaciones de equipos tandem.. Además, para que sepas que nunca te vas a quedar tirado, te diremos que también disponemos del más completo y eficiente servicio técnico.

Lo mejor de todo es que si ves que el coche no te va quedar bien , pues directamente lo tiras a la caja en cuestión. Ya sabes, en **www.ipnet.com.mx/ind-mag/inicio.html** encontrarás lo que buscas.



Visores nocturnos

Como nos han llegado noticias de que te orientas peor que una gallina en una discoteca, nos hemos puesto manos a la obra para conseguirte los mejores visores nocturnos. Estos cacharros Night Mariner de ITT abren tus ojos a un mundo de navegación nocturna totalmente nuevo. Diseñados para soportar las rigurosas condiciones marinas, el ITT Night Mariner 250 y el nuevo y ligero ITT Night Mariner 150 monocular te dan la capacidad de ver de noche como si fuera de día y, lo mejor de todo, están construidos de forma robusta y resistentes al agua. Lo que pasa es que el precio de estos juguetes suele ser un poco caros pero te garantizamos que merecen la pena, no veas lo que vas a flipar cuando entres en la discoteca con el cacharro ese colgado del pescuezo. No veas cómo lo vas a flipar. Bueno, la decisión es tuya pero, por si te interesa el asunto, llégate por **www.valser.es/a.p.pro/itt.htm**.



Morcillas

Como parece ser que por mucho que te hablemos del colesterol vas a pasar de nosotros como de comer mierda, lo mejor será que recomendemos dónde podrás encontrar las mejores morcillas de la Red. La Empresa en la que debes iniciar tu compras cárnicas inició sus operaciones el día 13 de Julio de 1962, lo que quieras que no le da algo de experiencia en eso de darle matarile a los cochinos, dedicándose al ramo de los productos curados, ubicando su planta de fabricación en Chacao, Estado Miranda, Venezuela; siendo pionera en la elaboración de selectas morcillas tipo "Burgos", cumpliendo con los estrictos requisitos sanitarios. Vamos que no van a meter carne de rata como ya parece que se ha demostrado en más de una hamburguesería de esas que están por todo el mundo. Mientras que esperas la sempiterna conexión a la Red, lo mejor es que te metas entre pecho y espalda un buen bocata de morcilla de esos quitan el sentido. Echa un ojo en **www.govella.com/** y verás el hambre que te entra.

Almohadillas nutrientes

Sí, tío, las almohadillas nutrientes que te recomendamos son absorbentes y miden 50 mm. Lo mejor de todo es que han sido impregnadas uniformemente con un medio de cultivo estándar y después han sido secadas y esterilizadas en placas especiales, que quieras que no es toda una ventaja. Eliminan la preparación laboriosa y lenta de medios de cultivo, son de alta calidad y consistentes, y tienen una vida útil de entre 9 y 24 meses, según el tipo. Para utilizarlas sólo tienes que mojarlas con agua desmineralizada estéril. Se disponen de 21 medios distintos y se suministran como juegos de almohadillas nutrientes, las cuales a su vez contienen filtros de membrana en envase individual estéril. El tamaño de poro y el color de estos filtros son elegidos según las necesidades de un medio individual para un crecimiento óptimo de colonia y la conveniencia del recuento de colonia. La verdad es aun después de haber comprado 398476346 cajas de estas membranas, no nos queda claro para qué demonios sirven, pero como tú eres mucho más listo que nosotros tal vez llegues a una conclusión si te llegas por **www.servitel.es/need/SARTO/ESP/f76e.htm**

[Cómo montar tu propio servidor Napster]

La proliferación de esta peculiar forma de intercambio de canciones está siendo posible en gran parte gracias a los servidores gratuitos que los propios usuarios montan, de no ser así los actuales servidores oficiales de Napster estarían saturados. Napster utiliza un protocolo propietario, por lo que es desconocido para cualquier desarrollador de software que no pertenezca a Napster. Pero he aquí los que los gurús del código fuente, sniffer en mano, empezaron a ver qué información enviaba y esperaba un cliente de Napster, con lo que lograron reconstruir la comunicación cliente-servidor en entornos Napster. Una vez habiendo estudiado el protocolo el resto no se hizo esperar.

Al alcance de todos

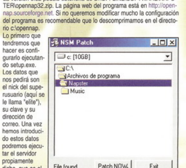
Actualmente cualquier persona puede montar su propio servidor de Napster, los requisitos no son difíciles de cumplir: una buena conexión a Internet: los servidores Napster reciben muchas solicitudes de búsqueda y tienen que descargar de los clientes el listado de canciones que comparten, una máquina potente: el proceso de búsqueda de canciones se efectúa en el servidor, por la tanto necesita bastantes recursos de CPU y memoria, es recomendable una tarifa plana de conexión para que no os den una clavada (montadlo en la oficina o facultad XD) y cualquier sistema operativo, ya que, gracias al desarrollo en Java de un servidor Napster, será posible montarlo en cualquier SO que soporte Java.

Una vez cumplimentados los requisitos nos centraremos en ver qué programa servidor nos interesa. Los dos más importantes son el OpenNap y el JNerve. La diferencia entre ellos radica en su código fuente. OpenNap está programado en C, con lo que han desarrollado versiones para Linux (alpha, i386, sparc, ppc), BSDI, Solaris, FreeBSD, IRIX, OS/2 y Windows 95/98/NT/2000 mientras que JNerve lo está en java y le permite ser ejecutado en cualquier sistema operativo que le soporte.

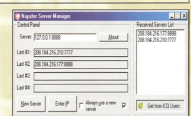
OpenNap para Windows

La versión 0.32 podéis obtenerla de D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\opennap32.zip. La página web del programa está en http://opennap.sourceforge.net. Si no queremos modificar mucho la configuración del programa es recomendable que lo descomprimamos en el directorio c:\opennap.

Lo primero que tendremos que hacer es configurarlo ejecutando setup.exe. Los datos que nos pedirá son el nick del superusuario (aquí se le llama "elite"), su clave y su dirección de correo. Una vez hemos introducido estos datos podremos ejecutar el servidor propiamente dicho, que es el fichero opennap.exe con la configuración que trae por defecto. A partir de ahí al servidor se accede por el puerto 8888.



Parche del Napster Server Manager.



Utilizamos el Server Manager para conectar a nuestro servidor.

Instalad el programa, lo tenéis en D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\setup138.exe. Una vez hecho esto os aparecerá su icono dentro de la carpeta del programa Napster. A continuación tendréis que parchear el cliente; para aplicar el parche no debéis estar usando el Napster (aseguraros de que no aparezca su icono en la barra de tareas). Si utilizáis el Napster v2.0 beta 6 tendréis que utilizar el parche que os damos por separado en D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\patch.exe, si no utilizad el que os ha instalado el Napster Server Manager.

> *Como los clientes de Napster no soportan por lo general la administración remota de servidores tendremos que comunicarnos con el nuestro a base de mensajes.*

Una vez parcheado podemos usar el Server Manager, basta con ejecutarlo (se quedará residente, al igual que hace el napster) y pulsar en "Enter IP". Los datos a introducir son la IP y el puerto del servidor, en nuestro caso será 127.0.0.1:8888.

Ahora podemos utilizar el Napster para conectarnos a nuestro servidor. Para poder trabajar en él tendremos que conectarnos con los datos de superusuario que habíamos especificado al ejecutar el setup.exe.

Como los clientes de Napster no soportan por lo general la administración remota de servidores tendremos que comunicarnos con el nuestro a base de mensajes. Estos mensajes se los dirigimos al pseudo-

usuario OperServ que viene creado por defecto, de esta manera él recibirá los comandos y será quien los ejecute. Sólo admitirá comandos que procedan de usuarios con nivel de moderador o superior. Los niveles de usuario que posee el Napster, ordenador de menor a mayor relevancia, son: leech, user, moderator, admin y elite. La forma en la que nos comunicamos con OperServ es escribiendo en la línea de mensajes frases siguiendo este formato (donde <> es obligatorio y [] es opcional): <comando> <usuario de destino> <mensaje> [opciones]. De esta forma para enviarle un mensaje a OperServ empezaríamos escribiendo "/msg operserv".

Configuración por defecto del OpenNap.

Los mensajes que se le pueden enviar a OperServ, reconocidos también por los servidores Napster originales, son: cban, cbanclear, cbanlist, chanlevel, cloak, cunban, config, connect, disconnect, kick, killserver, links, reconfig, register, stats, usermode. OperServ también reconoce otros mensajes que han sido implementados como novedad sólo en el OpenNap. Existe otro pseudo-usuario, el ChanServ, que se encarga de la configuración de los canales de chat. Para obtener un listado de sus opciones ejecutad "/msg chanserv help". Si queréis mostrar un mensaje de bienvenida cada vez que un usuario se conecta deberéis crear un fichero llamado "motd" (*message of the day*, mensaje del día) en el mismo directorio que tengáis el servidor con el texto que queréis mostrar.

Parámetro	*Explicación*
server_name	Para indicar el nombre del servidor (necesitaréis un nombre reconocido por las DNS)
server_password	La clave para interconectar otro servidor con el nuestro
server_ports	Puertos en los que espera conexión el servidor. Se le pueden especificar varios
max_user_channels	Número máximo de canales en los que puede estar un usuario, se utiliza para que no consuma demasiado ancho de banda ese usuario
max_nick_length	Número máximo de caracteres que puede tener un nick. Cuidadín con poner una cantidad muy grande porque algunos clientes Napster pueden hacer cosas raras si un usuario tiene como nick "supercalifragilisticoespialidoso"
server_queue_length	Número máximo de elementos en la cola de interconexión entre servidores. Si veis que vuestro servidor empieza a renquear o a cargarse demasiado reducid este valor porque las múltiples búsquedas de los usuarios os pueden ahogar la máquina
client_queue_length	Ídem que el anterior, pero en esta ocasión es para evitar que un usuario nos sature
max_browse_result	Número máximo de elementos que puede mostrar una solicitud de exploración
max_results	Número máximo de canciones que puede mostrar una solicitud de búsqueda
max_shared	Número máximo de canciones que puede intercambiar un usuario. Dejad este valor como está y, si hay algún usuario que tenga un mayor número de canciones id probando a subirlo
stat_click	Cada cuantos segundos enviarle un mensaje de estado del servidor a los clientes. Poned un valor alto (uno 60 segundos) para no consumir mucho ancho de banda
max_connections	Número máximo de conexiones. Si queréis ser "importantes" ampliad el valor o habrá tan pocos clientes en vuestro servidor que poca gente querrá conectarse a él (o ponedle un valor bajo e interconectaros con otros)
collect_interval	Segundos entre ejecución de la colección de basura
listen_addr	IP en la que está vuestro servidor
config_dir	Directorio en el que se almacenan los ficheros de configuración. Si lo dejáis con "." será el directorio actual del programa
channel_limit	Máximo número de usuarios en un canal. Puede ser un valor alto ya que pocos usuarios se conectan a los canales (suele ir a saco a buscar canciones ¿para qué hablar con nadie?)
login_timeout	Máximo número de segundos que puede estar un usuario inactivo, después de ese tiempo es desconectado
max_command_length	Número máximo de caracteres que puede contener un comando, tendréis que tener cuidado de no poner un valor corto porque en ese comando van los nicks, nombres de canales... y suman muchos caracteres
auto_register	Si un usuario no está registrado en vuestro servidor podréis hacer que se registre automáticamente (valor "1") o que sea rechazado hasta que obtenga un nombre de usuario aceptado ("0")
registered_only	Sólo permite conectarse a vuestro a usuarios registrados, cosa que no mola a no ser que montéis una red privada
max_hotlist	Número máximo de entradas que puede tener una hotlist
max_ignore	Número máximo de entradas que puede tener una lista de ignorar
max_topic	Tamaño máximo que puede tener el tópico de un canal
max_client_string	Número máximo de caracteres que puede contener la versión de un cliente (una chorrada de opción)
max_reason	Número máximo de caracteres que puede contener el motivo de un kill, baneo... (se pasan con tantas opciones, coñe)
max_path	Número máximo de caracteres que puede contener el nombre de los ficheros
compression_level	Nivel de compresión

Para modificar la configuración del OpenNap tendremos que crear un fichero llamado "config", al igual que con el "motd". Conviene que utilicéis como base el de ejemplo que trae la distribución: sample.conf. A continuación os detallamos las opciones de configuración que podéis especificar (VER CUADRO). Como veréis, no será por falta de opciones. Hay unas poquitas más, pero son para los linuxeros.

La lástima de esta versión de código libre es que, como no disponen del protocolo completo, no pueden conectar el servidor a servidores Napster oficiales, aunque sí pueden hacerlo entre ellos ☺. La forma de hacer esto es la siguiente:

1.- Creamos otro fichero, en este caso se llamará "servers"

2.- Indicamos en cada línea el servidor a conectar de la siguiente manera: <nombre del servidor> <clave del servidor al que conectar> <clave del servidor propio>

3.- Ahora nos conectamos con nivel de elite a nuestro servidor y mandamos este mensaje: /msg operserv connect <servidor al que conectar> <puerto>

Mediante el uso de la clave del otro servidor y de la propia nos aseguramos que sólo se interconectan servidores cuyos superusuarios están conformes con la unión, así nadie que no queramos chupará información de nuestros usuarios ☺.

Linux version

La versión 0.34 podéis obtenerla de D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\opennap-0.34.tar.gz. Sólo debéis descomprimir y compilar el código fuente. Todo funciona de igual manera en las dos plataformas, aunque en Linux es recomendable instalarlo en /usr/local/share/opennap.

JNerve bajo Windows

Este programa es más sencillo de usar y, a su vez, con menor potencia que el OpenNap ya que llevan poco tiempo desarrollando su código. Su web se encuentra, al igual que el

OpenNap, en http://jnerve.sourceforge.net. Para poder utilizarlo en Windows necesitaremos instalar primero el Java Runtime Enviroment, de esta forma podremos ejecutar programas con código fuente escrito en java. Tenéis el JRE en D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\jre1_2_2-win-i.exe. Como puede que necesitéis también el Java Development Kit (JDK), os lo hemos puesto en D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\jdk12-win32.exe. Una vez instalados podréis descomprimir el JNerve de D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\jnerve0.32.tar.gz. En el directorio donde lo descomprimáis tan sólo tenéis que ejecutar el fichero startApp.bat para que se arranque vuestro servidor.

Cliente de Napster conectado al JNerve.

Si queréis hacer modificaciones al servidor deberéis editar el fichero jnerve.properties. Os recomendamos que, para no complicarle la vida a vuestros usuarios, pongáis a true la opción de "OpenDoor". Esta opción lo que indica es que aunque un usuario no esté en la lista de usuarios de servidor se le permita el acceso. A este servidor hay que especificarle la IP de vuestra máquina especificamente en la opción metaserver.server_list.

No os comentaremos el fichero de configuración de este servidor ya que es parecido al del OpenNap y podréis entenderlo sin excesiva dificultad.

JNerve para pingüinos

Ídem de lo mismo, os hemos incluido el JRE en D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\jre-1.2.2-RC4-linux-i386-glibc-2.1.2.sh y el JDK

Este programa nos permite, tras parchear el cliente de Napster, obligarle a conectarse al servidor que nosotros queramos, que en este caso será el nuestro propio.

en D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\jdk-1.2.2-RC4-linux-i386-glibc-2.1.2.sh (ambos son autodescomprimibles).
El servidor en sí es el mismo que para Windows, por lo tanto ya sabéis donde está ☺. Para utilizar este servidor en este SO primero tendréis que ejecutar el makejar.sh para compilarlo, después (calma, que no tarda demasiado) ejecutad el startApp.sh para lanzarlo y empezar a servir MP3. Las instrucciones que acompañan a los programas no son como para tirar cohetes, pero esperamos que os hayáis enterado de lo fundamental.

Como habréis podido comprobar no es demasiado difícil montar tu propio servidor Napster. Podréis sentiros orgullosos de fomentar el libre intercambio de canciones entre usuarios, aunque recordad que también estáis reduciendo las ganancias de esas macrocompañías internacionales y esos cantantes que se duchan con agua mineral y cenan en un país distinto del que desayunaron.

Administración del servidor

Los servidores Napster no traen un programa para trabajar sobre ellos on-line, la única forma de trabajo es utilizando un cliente Napster o un programa específico para ello.

La administración del mismo se realiza a través de clientes de Napster, desde la ventana de mensajes (con comandos similares a los utilizados en el IRC). Para aquellos que utilicen como cliente de Napster el programa oficial habrán observado que no se le puede especificar a qué servidor queréis conectaros. Esto es un problema que solventaremos utilizando el **Napster Server Manager v.1.3.8.** Este programa nos permite, tras parchear el cliente de Napster, obligarle a conectarse al servidor que nosotros queramos, que en este caso será el nuestro propio.

Un cliente más específico para la administración es el que veréis más adelante, el BWap.

Clientes / Servidores

Las redes Napster no serían nada sin los usuarios, que son quienes realmente tienen los servidores. ¡Son tus usuarios los que distribuyen los MP3! Así que tranqui, de momento los MIG no podrán detenerte por piratería ;-D. Vamos a comentaros algunos gratuitos interesantes.

BWap

Se trata de un programa cliente/servidor de Napster, tiene una apariencia de cliente de IRC en formato texto. Tiene soporte nativo para trabajar en servidores OpenNap, con lo que no es mala idea utilizarlo para trabajar en vuestro servidor Napster. No tiene página web, pero sí un FTP que podréis visitar para actualizar vuestro programa: ftp://ftp.bitchx.com/pub/BWap/

En D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\bwap14.zip tenéis la última versión del programa para Windows y en la misma ruta con el nombre de bwap-1.3.tar.gz tenéis la versión para Linux. Vamos a comentaros cómo instalar la versión para Windows ya que los linuxseros soléis ser más "manitas" ☺.

Descomprimid el fichero en C:\BWap. Podéis arrancarlo ejecutando el fichero bwap.exe, aunque os recomendamos utilizar un fichero de proceso por lotes (.bat) para que os arranque directamente con vuestra configuración. Os viene un ejemplo en el fichero sample.bat. Básicamente lo que tenéis que poner en ese fichero es:

```
set NAPSERVER=nombre_de_vuestro_servidor:puerto:nick:clave:0
set NAPNICK=nick_por_defecto
set NAPPASS=clave_por_defecto
set HOME=//c/BWap
bwap.exe
```

Nuestro BWap conectado al también nuestro OpenNap.

A los comandos que queráis ejecutar como superusuarios del servidor deberéis anteponerle /admin. Cuando os hartéis del programa introducid el comando /quit y lo cerraréis.

Napster Libre

Bueno, como no podía ser de otra manera, en Linux también tenemos multitud de programas que nos permiten conectarnos con servidores napster. Los podemos encontrar para todo tipo de entornos, los hay desarrollados en java, los hay desarrollados expresamente para entornos gráficos muy extendidos como pueden ser Gnome y KDE, los hay para las Xwindow en general y los hay para consola. Como veis, los hay de todos los colores y para todos los gustos. Nosotros vamos a ver en este artículo dos clientes de napster: Knapster 0.12 y Gnome-Napster 0.6.1.

Knapster

Knapster es un programa para KDE equivalente al cliente de Windows del Napster "oficial". Es una versión que todavía se está desarrollando pero que tiene la gran mayoría de características de aquél e incluso alguna más. Entre las pocas cosas que requiere para funcionar, tenemos que destacar que hace falta las KDE y la librería qt 1.44. Para

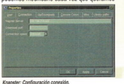
aquellos que hayan instalado ya la versión 2 de KDE, decir que se está trabajando en el código para sacar una versión para dicha versión, así que tendréis que esperar un poquito. Para que veáis el aspecto del pro-

Knapster: Pantalla principal.

grama, aquí van algunas fotos de él:
En la pantalla principal, dentro de la pestaña de consola, podéis ver todos los mensajes que indican el estado del programa así como también muestra los mensajes del canal, usuario y los mensajes de error.

En la pestaña de "librería mp3", podéis encontrar los ficheros que compartís. Las canciones pueden ser compartidas o no por directorios. En fin, combinaciones de configuración ☺. Ya que hablamos de configuración, vamos a ver las pantallas correspondientes a dicha configuración. Para empezar, podéis ver la pantalla donde tenéis que meter vuestro login y password si ya tenéis cuenta o, si sois nuevos, activar el cuadro "new user".

Para configurar las diferentes opciones de la conexión, tenéis que ir a la pestaña "connection". Como podréis observar nos viene de perlas la opción de especificarle el servidor y puerto al que queremos conectarnos, de esa forma podremos acceder a nuestro servidor sin necesidad de utilizar programas extra. Otra de las buenas opciones que trae es que podemos modificarle cada vez que queramos



Knapster: Configuración conexión.

el nombre de usuario, así no os ocurrirá como el la versión de Windoze en la que, una vez introducido nuestro nick, no podéis modificarlo mediante el programa.
Para configurar las canciones que queréis compartir, tenéis que entrar en la pestaña

Pantalla de modificación de los datos del usuario.

titulada "library path". En ella podéis decir qué directorios queréis compartir y cuales no. Ninguna de las opciones del programa es difícil de entender... siempre y cuando estéis acostumbrados a desenvolveros en el idioma guiri.

Como habéis podido ver, este cliente es muy, pero que muy completito y para ponerlo en marcha lo tenéis en D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\KNAPSTER.

Knapster

Si el anterior cliente/servidor era para KDE, éste lo es para Gnome. En las últimas versiones de ambos gestores se está implementando una especie de interfaz que permite a los usuarios de Gnome usar aplicaciones para KDE y a los de KDE usar aplicaciones de

> *Este cliente, al igual que el anterior, está todavía en desarrollo y, por ello, no tiene todas las opciones disponibles. Por ejemplo, cabe destacar una muy llamativa que es la ausencia de la posibilidad de subir canciones.*

Gnome. Lo único que hace falta es tener las librerías que usan dichos gestores, principalmente, las Qt o GtK.
Este cliente, al igual que el anterior, está todavía en desarrollo y, por ello, no tiene todas las opciones disponibles. Por ejemplo, cabe destacar una muy llamativa que es la ausencia de la posibilidad de subir canciones. Es decir, con Gnome Napster sólo podemos bajar canciones (no creo que eso le importe demasiado a la cantidad de sanguijuelas que hay por ahí XD). A favor Gnome Napster tiene la interfaz gráfica que resulta muy vistosa y útil.

Lo primero que tenemos que hacer es meter nuestro login y password o darnos de alta en el menú que os sale al principio, precisamente, el que podéis ver a continuación:

En dicha imagen podéis observar una opción bastante útil. Dicha opción consiste en permitir que el cliente reintente conectarse automáticamente cada vez que la conexión no es posible por cualquier motivo. Además, también podéis ver como permite la especificación de un servidor en concreto y modificar todos vuestros datos (nick incluído).

Gnome Napster: Login

Si os dais cuenta, las opciones que nos proporciona este programa son las mismas que las del programa "oficial".

Gnome Napster: Búsqueda.

También, como no podía ser de otra manera, tiene la parte dedicada a la configuración o preferencias. Como buen programa Linux nos permite más opciones que las versiones

Gnome Napster: Preferencias.

para Window$, cosa que nos será muy práctica a la hora de conectar a nuestro servidor.

Como decía ese gran gurú "Querido discípulo, practica, practica". Los seguidores de Gnome que queráis seguir sus enseñanzas debéis poner rumbo a D:\OFFLINE\SOFTWARE\NAPSTER\GNOME NAPSTER.

En definitiva, ambos clientes son bastantes buenos aunque les quedan cosas por pulir y otras por desarrollar pero seguro que cuando estén completamente terminado son dos de los grandes. **Andrés Méndez**

[Huerfanitos]

La buena voluntad y el altruismo encuentran en algunos momentos ciertos conflictos con la realidad o con las posibilidades de las personas, ya que de grandes ideas sin acabar está el mundo lleno, y, en especial, el universo de la informática. Es una verdadera pena que proyectos que podían aportar grandes soluciones o eliminar pequeños quebraderos de cabeza se pierdan en el baúl de los recuerdos porque sus precursores no puedan ya ocuparse de ellas. Sin embargo, existe una manera de tomar el relevo: la Unmaintained Free Software.

Adiós al olvido

Bastantes de los proyectos que se inician dentro de la comunidad del Software Libre se deben a la filantropía de muchos de sus integrantes que, ganándole horas a su ocio y al sueño, desarrollan una destacable parte de esos programas que luego vemos en las distros de Linux, por ejemplo. Es una labor digna de encomio pero no debemos olvidar que un gran número de esas utilidades llevan encima muchas horas de esfuerzo y que, bajo determinadas circunstancias, no siempre se pueden dedicar. Así, una idea estupenda corre el riesgo de quedar a la mitad por el simple hecho de que su progenitor o progenitores no tengan ya tanto tiempo que dedicarle. Pero da la impresión de que hay un "parche" para esta triste situación, la Unmaintained Free Software. Una de las mejores ideas que hemos visto desde hace bastante tiempo.

Una de las categorías.

El proyecto está mantenido por Uwe Hermann y en su site podemos elegir entre diversos paquetes de software que se encuentran en distintos estadios de desarrollo a partir de un índice donde se establecen diversas categorías según la naturaleza del software. Esta aventura se inició, según nos cuenta el propio Uwe, alrededor de 19909, escrita en html estático, lo que no lo hacía demasiado atractiva. La cosa cambió en abril de este año cuando Uwe comenzó a aprender PHP y SQL, pudiendo añadir una estructuración distinta y más eficiente.

Un esfuerzo singular

La acogida de Unmaintained Free Software ha sido positiva pero pasando por amplio periplo de opiniones que van desde calificarlo de "gran idea" hasta "proyecto inútil" sin olvidar aquello que sugiere que Uwe cambie "esos p*tos colores". Pero, a pesar de todo, ya se empiezan a ver los primeros frutos en forma de software que ha sido "adoptado" y se le ha salvado del olvido que le esperaba. Entre otros, podemos citar aplicaciones como NotifyCD, LexiWord and SLiRP

El futuro para Unmaintained Free Software se presenta halagüeño y su más urgente necesidad es hacerse lo más conocido posible, puesto que de esa difusión dependerá el éxito de su tarea. Por lo pronto, y para el escaso tiempo que lleva funcionando, ya ha conseguido salvar de la quema algunas aplicaciones y poco a poco nuevos encargados de mantenimiento van llegando al proyecto. En el mundo GNU hay muchas demostraciones de la distinta madera de la que están construidos sus integrantes y participar en ideas como esta es una buena manera de demostrarlo. Salta a http://unmaintained.sourceforge.net/. @rroba

*La acogida de Unmaintained Free Software ha sido positiva pero pasando por amplio periplo de opiniones que van desde calificarlo de "gran idea" hasta "proyecto inútil" sin olvidar aquello que sugiere que Uwe cambie "esos p*tos colores".*

No solo software

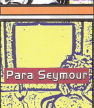
Aparte de aplicaciones y programas, son más los asuntos que quedan abandonados por falta de tiempo o ganas en el mundo de la informática, y algunos de ellos revisten un gran interés. Otro de los puntos de mira sobre los que trabaja la Unmaintained Free Software es el tema de los HOWTOS, siendo de una importancia vital ya que del desarrollo de una documentación adecuada puede depender que un usuario se decante por un sistema u otro.

También los HOWTO se salvan.



Ante todo felicidades por su revista. Me parece una de las más interesantes del mercado.
Me interesan sobre todo sus cursos de cracking y hacking y me pregunto si existe alguna forma de poder conseguirlos desde su inicio.
En espera de su respuesta y agradeciéndoles su atención, les envío un saludo.
Kiko

Estamos barajando la posibilidad de hacer algo de ese estilo en próximas fechas, aunque todavía no podemos concretarte nada. De todas formas, no te preocupes que algo caerá... este número tienes una buena colección de copiones. *



Os escribo esta carta, no como imagino que serán el resto de cartas para felicitaros por la publicación, para realizar una pregunta, en fin ; no creo que os lleguen a la redacción muchas cartas como la mía; aunque yo espero que lleguen las suficientes como para trasladar el apoyo y ánimo a Seymour Cray X por sus palabras finales de su artículo. Quiero que sepa , que al menos una persona se ha leído su dedicatoria sin haber comenzado a leer el artículo. Yo por experiencia sé lo que es perder a las personas que se quieren y a los amigos. Yo solo puedo decirte que no te comas el tarro intentando entender o preguntándote adonde. Lo único positivo de estos casos es intentar a aprender a valorar en su justa medida, a los amigos que se quedan, pues ojalá mas tarde que temprano, te encontrarás realizándote las mismas preguntas. Por si te reconforta, en muchos años; y tengo ya unos cuantos, no había leído un artículo tan instructivo y a su vez alegre y divertido como aquel del "Como me pica la nariz...". Ánimo hombre, que estoy seguro que no te faltan amigos; por lo menos aquí tienes a uno que mes a mes lee tus artículos. Espero que tengan la cortesía de trasmitir mis palabras a Seymour Cray X .
Sin otro particular, se despide atentamente:
flecha@xxxxx.es

Dicho y hecho. Nos ha gustado tu carta y agradecemos que te hayas detenido a redactar un mail para un asunto que poco tiene que ver con los temas tratados en la revista. No hay que olvidar nunca que, a veces, hay cosas que no salen en un artículo pero que son las únicas que uno tiene ganas de contar. De nuevo, gracias. *



Bueno, resulta que he bajado el virus del cd y mi hermana lo ha abierto y ahora tenía en "mis documentos" toda clase de videos, música, fotos ...y los ha infectado todos .Ninguno de esos archivos los puedo abrir, han cambiado de formato, el ordenador va lentísimo, tarda una eternidad en abrir cualquier archivo de 5bytes.
bueno eso es todo, quiero que me digáis como lo puedo quitar.
mi correo es camil@xxxxx.es

Una vez más os recordamos que el virus que os proporcionamos para que le echéis un vistazo está activo y con las suficientes advertencias como para que nada pase por casualidad. Si se te hubiera activado por una mala manipulación lo mejor es estar prevenidos con un buen monitor de virus instalado y luego pasarlo un par de veces en modo manual para ver que ficheros están afectados. Prueba con el AVP. *



Ante todo, agradeceros el esfuerzo y la entrega a la hora de realizar una revista tan cojonuda como @rroba. Desde los inmemoriales tiempos de mi querido MSX, con aquellas revistas tan cojonudas como MSX extra o MSX club, no había encontrado ninguna publicación que encarnara aquel espíritu que te hacer saber que "EN MI MAQUINA MANDO YO" y no manda cierto y patético sistema operativo, suerte de que parece ser que LINUX, por fin avanzará hacia la luz. En fin, gracias por devolverme a aquellos años, en los que el hecho de conseguir crear un buen POKE te daba una satisfacción parecida a un ORGASMO. :-)
E><¡sTo & Dream @ 2000.

La verdad es que sí... mucho han cambiado las cosas desde entonces, pero es que en aquellos días la gente no pensaba en un ordenador como en una lavadora; quien lo compraba no lo hacía por necesidad sino porque quería investigar y disfrutar con él. Aunque te parezca mentira existen muchos usuarios que prefieren no saber nada de cómo funciona su máquina. Y así les va. *



Soy un internauta que, como tantos otros cientos de miles, lleva esperando que en este país se imponga una Tarifa Plana, por red básica, universal y asequible y se libere el bucle de abonado. Esta demanda no es necesario justificarla, el presidente del PP y hoy Presidente de la nación dijo en el 5º Congreso Nacional de Usuarios de Internet (de fecha 2 de febrero del corriente): "Hemos propuesto a la Comisión Europea la inclusión del acceso a Internet como un elemento esencial del servicio universal. La mejor forma de garantizar el acceso de todos los ciudadanos a los nuevos servicios de la Sociedad de la
Información exige considerarlo un derecho asimilable a la comunicación telefónica. En este sentido, es imprescindible implantar una tarifa plana y asequible."
Los demás partidos mayoritarios hicieron afirmaciones similares.
Me temo que tal declaración de intenciones ha sido solo verborrea demagógica para ganar votos, puesto que no se le ha visto a este Gobierno ni al partido que le sustenta, ninguna intención o paso en ese sentido sino más bien al contrario, como demuestran las declaraciones de la ministra del ramo: "La ministra de Ciencia y Tecnología, Anna Birulés, defendió ayer ante el pleno del Congreso que el abaratamiento de precios en el uso de Internet será una consecuencia del aumento de la competencia entre operadores y proveedores de servicios más que de la implantación por sí sola de una tarifa plana."
Ante tal cúmulo de despropósitos y para hacer constar mi más enérgica protesta ante la pasividad del partido en el poder y del Gobierno y EXIJO que pongan todos los medios y recursos para que se haga una realidad inmediata nuestra demanda y su promesa electoral: el derecho de los internautas y de todo el
pueblo español de disfrutar de una Tarifa Plana, asequible, universal y por RTB y a liberalización del bucle de abonado que afecta tanto a la Red como a las llamadas locales.
William González
Miembro del Colectivo de Internautas
Grupo de noticias:
es.charla.conexion.tarifa-plana *

A partir de ahora, esta será tu sección. Esta página, al igual que las otras, estarán a tu entera y completa disposición para dar a conocer tu opinión, tus ideas, tus quejas, para exponer curiosidades, en definitiva, para lo que te plazca... No desaprovechéis la oportunidad que desde ARROBA queremos brindaros. Como bien veréis por la filosofía de nuestro producto, aquí no hay censuras, ni pudores, ni sonrojos... Tan sólo queremos que nos prestéis vuestra voz. A vuestra disposición tenéis nuestro e-mail: arroba@activanet.es y nuestra dirección (c/Compañía 30, nº1, 29008 Málaga).

CanalWeb emitirá próximamente desde España



El acuerdo firmado entre CanalWeb.net, considerado como el mayor operador europeo e televisión por Internet, y la productora española Ovídeo TV hará posible que a partir de octubre podremos disfrutar de esta cadena de televisión emitida desde España. En un principio se emitirán 8 canales de producción propia, bajo la línea de CanalWeb Francia, adaptando los contenidos al público español. Las previsiones del canal son llegar a los 60 canales en el año 2002 y lograr atraer a 60.000 internáutas al mes en el primer año. Esta cadena se caracteriza por tener una programación a la carta, es decir, la cantidad de canales que tiene les permite abarcar una serie de temas que, por motivos económicos o por exigencia de audiencia, no se producen en las televisiones convencionales. Además, los programas, que podrás verlo tanto en directo como accediendo a los archivos, son interactivos a través del chat y el correo electrónico. Los contenidos más demandados son los financieros, locales, comerciales, políticos, videojuegos, alta tecnología, música y deporte.

Transmitida la primera película por Internet

TITAN A.E. ha sido la primera película transmitida digitalmente por Internet a través de una red IP. Este hecho, que tuvo lugar en Estados Unidos, ha sido posible gracias a la colaboración existente entre Cisco Systems Inc. y Twentieth Century Fox. Posteriormente la película fue emitida por una red de alta seguridad desde el ciber-centro de Qwest Communications Internacional Inc. en California a la Convención Supercomm en Atlanta donde tuvo lugar el preestreno. Los ordenadores han entrado de lleno en el mundo de la animación. Primero con la aplicación de las nuevas tecnología para crear numerosos efectos especiales y mundos cara vez más reales. Y ahora con la introducción de Internet para su distribución y, por tanto, contribuyendo al abaratamiento de los altos costes.

Publicidad a la carta en tu móvil

La primera empresa en ofrecer servicio de publicidad no intrusiva vía e-mail, Consupermiso.com, ha dado un paso más y ha introducido este servicio en la telefonía móvil mediante mensajes de texto. Este sistema está pensado para poder informar de las ofertas de última hora: entradas de teatro, billetes de avión, etc. Para poder disfrutar de estas prestaciones sólo tendrás que registrarse en la web de Consupermiso.com (http://www.consupermiso.com) y elegir entre las categorías de las que desees recibir información. Los clientes de esta empresa son personas preocupada y participe en las nuevas tecnologías, interesados en actividades de ocio como el cine, el teatro, los libros o los viajes, y a la que le importar la moda y su imagen personal. Además, el usuario puede indicar el límite de mensajes que quiere recibir. Este sistema de publicidad autorizada es muy efectivo, ya que sólo recibes lo que tu quieres, por lo que la respuesta está casi asegurada. En cuatro meses la empresa se ha expandido por Portugal, Brasil, México, Perú y Argentina.

Realiza tus compras con la cybertarjeta



La Caixa en colaboración con Mastercard ha lanzado la primera cybertarjeta en España, una tarjeta de prepago recargable con la que podrás controlar tus gastos y asegurarte que tus datos bancarios están a salvo. Con la cybertarjeta podrás comprar en Internet en todas aquellas web que acepten este dispositivo, tanto si eres cliente de La Caixa como si no. Está hecha de cartón, sin banda magnética y totalmente anónima. Sólo lleva impreso el número de la tarjeta (PAN), la fecha de caducidad y un número secreto de identificación (PIN). El prepago y recarga de la Mastercard, cuyos límites oscilan entre las 1.000 y las 250.000 pesetas, pueden realizarse en cualquier cajero y terminal de ServiCaixa, a través de Internet o en cualquiera de las oficinas de La Caixa. Además, podrás entrar en el sistema de Puntos Estrella de la entidad premiándote en cada una de tus compras.

Crea tu web desde Digicentro.com



La empresa Inproes, especializada en el desarrollo de sistemas web, ha lanzado a la Red Digicentro.com. Un servicio para la creación de sites totalmente gratuita, personalizadas, en tiempo real y sin tener que saber programación o descargar algún programa determinado. Para ello, puedes servirte de los fondos e imágenes que aporta este portal o utilizar las tuyas, modificarlas y actualizarlas. Digicentro.com trabaja con la tecnología más novedosa de Internet: html dinámico, Java Script, ASP y XML. Además, te ofrece la oportunidad de poseer una cuenta de correo electrónico gratuito, una zona de chat, mandar postales gratuitas y mensajes de texto a teléfonos móviles. Para disfrutar de estos servicios sólo tendrás que registrarte en Digicentro.com para poder acceder y modificar cuantas veces quiera tu web. Está previsto poder acceder a una herramienta con la que diseñar y crear tu propia tienda virtual con pasarela de comercio multibancaria.

Nuevo portal con ofertas laborales

Randstad Holding junto VNU, empresas dedicadas al mundo laboral, se han unido con el fin de crear un portal de búsqueda de trabajo en Europa bajo el nombre Newmonday.com. La larga experiencia de las dos empresas dentro del mercado del trabajo y la unión de las bases de datos de los portales Jobworld y Intermediair.nl pondrá este site a la cabeza dentro del ámbito europeo. Newmonday.com propone tanto a empresas como a agencias de trabajo candidatos a medidas para aquellas que necesiten personal y, del mismo modo, hará lo posible por encontrar el trabajo adecuado para que puedan desarrollarse profesionalmente los candidatos. Está previsto que para septiembre el portal pueda ofrecer 25.000 puestos de trabajo y unos 500.000 currículum en toda Europa.

ONO se adelanta a Telefónica en la tarifa plana

Uno del os principales proveedores de servicios integrados de comunicación de banda ancha ha puesto ha disposición de sus clientes de Valencia la posibilidad de conectarse a Internet a través de una tarifa plana. Este servicio, inaugurado en la capital levantina y que se irá extendiendo al resto de las ciudades donde opera ONO, tendrá un coste de 2.500 pesetas al mes sin límite de tiempo, las 24 horas del día, pagando una cuota de alta de 4.995 pesetas. Pero si aún no eres usuario de esta compañía obtendrás un descuento especial de 2.500 pesetas en el alta. Para disponer de la tarifa plana no es necesaria ninguna instalación, sólo ser cliente de un teléfono de ONO. No es el primer servicio de estas características que ofrece esta empresa, ya que desde noviembre de 1999 puso a disposición de su público la tarifa plana de acceso a Internet por módem de cable, de alta velocidad, de conexión permanente, sin ocupar la línea de teléfono.

La cultura Pop presentes en la Red

Pop Thing es una web dedicada exclusivamente a la cultura Pop de los años sesenta, especialmente al mundo del cine y la música de esa época. En este site encontrarás toda la información sobre los grupos musicales que triunfaron en los sesenta, sus historias, curiosidades, discografía y un apartado espacial para el grupo que supuso un hito en esa década, los Beatles. También podrás conocer un poco más sobre las tendencias musicales que había en Francia. En el apartado del cine, los protagonistas son los actores y actrices que se convirtieron en mitos que aún perduran. Del mismo modo, juega un papel importante el cine europeo, especialmente el realizado en Inglaterra, Francia e Italia. Desde Pop Thing pone a servicio de los usuarios una tienda virtual especializada en libros y CD de los sesenta. Si quieres saber algo en particular sobre esta cultura o tienes alguna sugerencia puedes ponerte en contacto con el equipo de Pop Thing.

¿Qué es el arte? ¿Te interesa? ¿Eres un apasionado o un aficionado del mundo artístico? El arte está en nuestra vida, no sólo en los cuadros, los edificios, las esculturas... sino que en cada rincón donde miremos, siempre hay algo de arte. En http://www.artque.com puedes disfrutar del este arte, del que oímos hablar constantemente, y de las webs dedicadas a él, mediante dos modos diferentes de buscar en sus bases de datos: por palabras clave y por sectores. Tanto la actualidad nacional como la internacional del mundo del arte están a tu alcance en artque.com donde puedes buscar aquello que te interese y conocer más a fondo el apasionante mundo de las obras pictóricas o escultóricas para que no te engañen y estés al día de todo lo que al mundo del arte se refiere.

[ARTQUE: SÓLO ARTE]

ARTE EN LA RED

Artque.com es el primer directorio de arte en la Red que proporciona a los internautas la última en materia artística para aquellos a los que les guste este mundo pero que no encuentren suficiente material con el que recrearse. Si visitas esta página, encontrarás algo diferente que te adentra en el mundo del arte con la intención de que conozcas más a fondo lo que se esconde detrás de cada obra. Todos conocemos que la Red existe, pero muy pocos saben qué hay realmente en ella. Por eso, si te gusta el arte no dejes pasar la oportunidad de guardar en tu archivo la dirección de este buscador ¿quién sabe si el cuadro que tienes en casa es una auténtica obra de arte? Te ha entrado curiosidad... no te preocupes, en esta web hay un enlace de consultas sobre el valor de las obras, sus tarifas de comercialización de obras, así como las condiciones de venta de dichas obras y, sobre todo, mucho arte.

Los precios del arte.

SIMPLICIDAD EN EL DISEÑO

La página principal de Artque.com es bastante simple en cuanto a diseño se refiere porque, a pesar de ser un buscador de arte, no emplean muchos dibujos ni una página en la que se aprecie verdaderamente que es una web destinada a este tema. Se limitan a poner todas las categorías con un menú principal en el que puedes acceder a las ofertas de esta página. Además, la publicidad no es pesada porque está bastante bien distribuida y tiene que ver con la temática del buscador.

Por otro lado, el color de la página principal y de las sucesivas que están enlazadas con ésta, tienen la misma apariencia y no se salen de la tónica habitual. Es un diseño bastante simple, pero no impide que los contenidos de la página sean de gran calidad. Una cosa no quita la otra y lo que verdaderamente interesa es la cantidad de oportunidades que te ofrecen para que no pierdas de vista la importancia del arte.

Lo mejor

- Múltiples enlaces con interesantes contenidos.
- Acceso a diarios de información general desde la web de Artque.

Lo peor

- Un diseño demasiado simple para un buscador de arte.

MÚLTIPLES OFERTAS

En este *site* puedes buscar todo lo que quieras sobre arte. Hay multitud de categorías con enlaces en los que puedes buscar todo aquello que te interese. Desde anticuarios, artistas, asociaciones culturales, críticos y especialistas hasta librerías, ferias de arte y antigüedades, fundaciones, museos, y muchas más cosas que te pueden interesar relacionadas con esta temática.

El buscador contempla muchas posibilidades y se le escapan pocas cosas referentes a este mundo. Puedes comprar cuadros de diferentes artistas teniendo en cuenta unas condiciones de tarifas, acceder a las salas de subastas, conocer las galerías de arte, una agenda con las exposiciones más destacadas, comentarios de obras importantes además de un servicio de Artque, único en la red, como es elegir una provincia y hacer clic en un sector para conseguir direcciones postales de profesionales del arte. Un sinfín de posibilidades que ya conoces y están a tu alcance en Artque.com.

Información sobre autores.

La página de entrada.

INCLUYE TU PÁGINA WEB DE ARTE

Si te gusta el arte o tienes intención de crear una página web destinada a este mundo, ahora puedes añadirla a Artque. Sólo tienes que acceder a la dirección de Internet de esta compañía y dar tu web de alta en su base de datos para que otros usuarios puedan conocer su existencia y sepan que hay gente interesada en el arte. No sólo va a haber páginas de humor, política, música, deportes, perros, viajes... el arte también forma parte de la Red y si crees que tu página es lo suficientemente interesante, adelante. El equipo de Artque la revisará e incluirá en un plazo no superior a tres semanas. Si estás interesado, ahora es la oportunidad de que veas tu página en Internet para que todos los usuarios puedan acceder a ella y aprendan mucho sobre arte.

Rocío Villegas Bueno

[Retro-programación]

Mi primer programa... ah, que tiempos. Lo escribí en un PDP 8 de Digital. ¿Monitor? Aquello no tenía monitor. ¿Teclado? Pues tampoco. Había un teletipo, pero a mí no me dejaban tocarlo. Había una hilera de dieciocho diodos rojos y debajo de cada uno de ellos había un interruptor de dos estados. Las bombillitas eran el dispositivo de output y las teclitas de input. Fin. "Sí, ya," diréis, "y ahora me contarás que para cocinar necesitabas frotar dos palos uno contra otro para hacer fuego."

Abba y el PDP 8

Eso no lo sé. Por aquel entonces aún no me había independizado y de la comida se ocupaba mi madre. Pero sí os diré que para nada exagero: Eran principios de los ochenta. Llevábamos vaqueros de pata de elefante y patillas, escuchábamos a Boney M y a los suecos de Abba eran el número uno de los cuarenta. Me parece que me habría afeitado un par de veces como mucho por aquel entonces. De la primera vez que puse bic a mejilla no tengo ni idea, pero sí me acuerdo de que, ahí, sentado en un taburete alto, delante de esa bestia de múltiples ojos, escribí mi primer programa.

En aquellos tiempos teníamos muy claro el aspecto que tenía que tener un ordenador. Primero: tenía que ser grande, ocupando preferiblemente una habitación entera y siendo atendido por tipos que llevasen batas blancas, y todas las máquinas tenían que zumbar ominosamente. Segundo: tenía que tener muchas lucecitas que parpadeasen a intervalos irregulares. Tercero: tenía que usar esos masivos cartuchos de cinta que se ven en las pelis de ciencia ficción de los setenta . Pues menos en lo de las batas blancas (¡menuda chasco!), mi PDP cumplía todas las condiciones.

Otra característica de los ordenadores de la época es que eran unos hijoputas: HAL se había cargado a la tripulación del Discovery

Tabla de ouija virtual. Casi tan tonto como Electro Mystic.

en 2001 y el cerebro electrónico (sí, ese término también lo utilizábamos) de La Amenaza de Andrómeda había intentado matar a un arrojado médico que quería impedir la destrucción por detonación nuclear de la base secreta donde se hallaban. R2D2 y C3P0 no habían acabado de lavarnos el mal sabor de boca cuando nos llegó los más grande malvados transistorizados en la forma de Madre, el ordenador de la nave Nostromo de Alien y Ash, su lugarteniente. Insensibles, complicados, misántropos... así también era mi querido PDP, de hecho el programa se escribía en ensamblador. Después, utilizando unas tablas, se traducía a lenguaje máquina, es decir a ceros y unos. Cada línea acababa

...escuchábamos a Boney M y a los suecos de Abba eran el número uno de los cuarenta.

constando de un número binario de dieciocho cifras, de las cuales las primeras seis correspondían a la instrucción y las siguientes doce al parámetro (o algo así). A la hora de introducir la sentencia, un uno era tecla arriba, luz encendida, y un cero era tecla abajo, luz apagada. Una vez introducida la secuencia,

Pregúntale lo que quieras que te contestará... cualquier gilipollez.

se pulsaba un decimonoveno interruptor y se cargaba la instrucción en la memoria y se pasaba a la siguiente línea de ceros y unos.

Diversión sin límites... si sólo tienes medio cerebro.

Horas me pasé delante del armario ese, libreta sobre las rodillas, lápiz en tras la oreja (aún tengo esa manía), manuales de ensamblador en una mano, un corazón encogido en el otro, a la espera de un cuelgue-madre-de-


Programadores de verdad... con ordenadores de verdad.

Más juegos estúpidos

Si eres de los que tiene un disco duro de 15 Gazillones de Terabytes y no sabes que hacer con ellos, es que no te lo mereces... digo... que podrías acercarte a alguna de las siguientes direcciones y bajarte la última majadería. ¡Consíguelos todos! Tal vez algún día valgan mucho dinero (lo dudo, lo dudo):
http://freewarehome.com/games/fun.html 'fun' significa 'divertido', aunque este no es el adjetivo que usaría para describir el software que se ofrece desde esta página. Bueno, tal vez encuentres algo que te haga gracia (lo dudo, lo dudo).
http://www.columbia.edu/~dbk13 la página personal de Donny (en construcción desde 1998 - joder, Donny, espabila) con enlaces a sites con juegos imbéciles. Utilísima.
http://totallystupi.com esta página sí es bastante divertida. Con juegos estúpidos online tipo "¡He perdido un calcetín!" y "Psicoanálisis Gratuito".

todos-cuelgues. Total ¿para qué? para crear un programa que hiciese que los dieciocho diodos se fuesen encendiendo uno tras otro, de derecha a izquierda y después se fuesen apagando de izquierda a derecha. ¿Con qué objetivo? Pues para que una batería de dieciocho diodos se encendiesen de derecha a izquierda y se apagasen al revés. ¡Era un ejercicio, hombre! El tipo que me estaba enseñando a programar pensó que tal vez sería buena idea que empezase aprender lo más básico de la programación y, hoy, casi veinte años después, estoy de acuerdo con él.
Mi siguiente programa fue un juego. Pasé del PDP 8 a un PDP 11, de las dieciocho teclillas con sus dieciocho bombillitas a un teclado con monitor de fósforo verde y del lenguaje máquina al FORTRAN. Ahora, esto era otra cosa. Me decepcionó descubrir que emitía sus cortos y crípticos mensajes de error en silencio, y no con un tableteo metálico como los ordenadores de las pelis (¿os habéis fijado? Incluso los de ahora lo hacen). El juego en cuestión se mostraba en una pantalla de dieciocho pulgadas en color, habitualmente usado para el diseño textil. El juego consistía en un pequeño cuadrado rojo que iba recorriendo la pantalla de arriba abajo y de izquierda a derecha y se tenía que intentar hacer aterrizar un cursor (manejado con un joystick) sobre él el máximo número de veces antes de que desapareciese por el ángulo inferior derecho. Más adictivo que DOOM, te lo juro.
Pero jamás se me ocurrió ponerlo a la venta o sacarlo a ARPANET. Y eso que mis compañeros de curro se pasaron horas intentando pillar el cuadradito de marras. ¿Y sabéis porqué? ¡Pues porque era un bodrio, hombre! Todos sabíamos que los ordenadores eran capaces de mucho más, sobre todo después de ver las hazañas del cabrito de HAL.

...emitía sus cortos y crípticos mensajes de error en silencio, y no con un tableteo metálico como los ordenadores de las pelis


Un PDP 11/20 con su típico teletipo para la introducción de datos y programas.

Programación Actual

¡Ah, qué tiempos! Las cosas han cambiado tanto... Hoy en día se programa en Visual Basura y hasta los virus te informan que para correrlos has de tener cargadas las librerías runtime de VB8 y la dll KGTMANUÉ, que si no a ver como se supone que te han de joder el e-mail y hacer trizas el disco duro ¿ein?. Y además cualquier gilipollas se cree que todo el mundo debería pagarle por un programa lento, que consume muchos recursos, a medio desarrollar y que funciona mal. Véase Microshoft Office.
Y me río por no llorar, sobre todo al comprobar la cantidad de software basura que circula por la red. Tomemos el caso de las demos que te puedes bajar de www.humorsearch.com. Se supone que es de lo más gracioso, pero lo más divertido con lo que te puedes hacer es un programa que, uno vez que el usuario ha introducido unas palabras ("Escribe un color:" te dice, "Escribe el nombre de un animal de cuatro patas", etc.), genera un relato que es supuestamente desternillante. ¿Un ejemplo? Pues, ahí va (en cursiva las palabras introducidas por el usuario):


No, no es una lavandería. Configuración típica de PDPs conectados en red. Al fondo dos discos duros de 67 Mbytes.

Paleo-informática

Si de verdad te interesa la retro-informática, entérate de que iba la movida PDP tecleando estas direcciones en tu buscador y descubre esos maravillosos titanes de metal, plástico y silicio de cuando los ordenadores eran ordenadores (no las mariconadas de diseño que casan con los muebles que son hoy en día) y los programadores eran hirsutos y llevaban corbatas de lana:
http://www.cs.uiowa.edu/~jones/pdp8/index.html una página de enlaces a sites de interés sobre esta mítica máquina..
http://www.piercefuller.com/collect/index.html página de aficionado con información sobre su colección de PDPs (de la 8 a la 15, el último en fabricarse). Un consejo: evita el enlace a la galería de fotos: sólo son de su familia, ya sabes, de su mujer de sus niños, de sus vacaciones en Orlando...
http://www.faqs.org/faqs/dec-faq/pdp8/preamble.html PUFs (Preguntas de Uso Frecuente) sobre la familia de ordenadores PDP. Incluye tablas de especificaciones técnicas e información sobre precios y sitios donde adquirir una de estas bestias hoy en día.
http://www.psych.usyd.edu.au/pdp-11 site con todo lo que hay que saber sobre los PDPs: descripción del lenguaje ensamblador que usaban, configuraciones de hardware típicas (ilustrado) y fotos, muchas fotos (la mayoría de época) para que te hagas una idea de cómo eran aquellos lejanos tiempos.

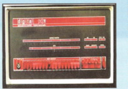
«Anoche bebí cerveza. No sabía que era alérgico a las bebidas con gas. Mi fosa nasal me picó toda la noche. Intenté curarme con un ungüento anti-picor, pero mi fosa nasal se infló hasta al tamaño de una sartén. Eso no es el problema. Ahora mi fosa nasal se ha vuelto amarillo. Le pedí a mi madre que le echara un vistazo y dice que está gordo. Al final fui al médico. Le dije que cada vez que eructaba, me venía a la boca el sabor a pizza. Me dijo que no era alérgico a la cerveza si no al saliva de caballo que es uno de los componentes esenciales de la cerveza. Así que todo ha vuelto a la normalidad, pero de vez en cuando me entran unas ganas locas de beber cerveza. ¿Quién podría adivinar que la saliva de caballo estuviese tan bueno. »

ja... ja... ja... La monda. Es como el humor de Groucho Marx, combinado con Monty Python con unas gotas del mejor Jarmusch, pero en versión informático. Jamás volveré a necesitar ver Cosas de Casa par poder reírme. La versión de pago (sí, hay una versión de pago) incluye más cuentos y la opción de poder escribir tus propios relatos y así ser al alma de cualquier fiesta. No lo dudes, es tu pasaporte a la popularidad. Y si escribes 'culo', 'teta' y 'pis' en los cuadros, te saldrá una historia muuucho más divertida.

...hasta los virus te informan que para correrlos has de tener cargadas las librerías runtime de VB8 y la dll KGTMANUE.

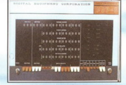
Juegos indescargables

Pero si lo que buscas es aventura, acción e increíbles animaciones 3D... er... pasa directamente al siguiente párrafo, que éste no va de eso. De hecho Robo Barney es tan malo y estúpido que no se deja ni descargar de Internet. Así que servidor sólo ha podido ver las capturas de pantallas (ver ilustraciones) y leer la descripción que proporciona el autor de la maravilla. El objetivo consiste en... er... bueno, según la descripción... pero no creo



Panel frontal de un PDP11 con su famosa batería de teclas y diodos.

que... um... puede que haya que... no... um... debe ser que... pero no veo ningún... así que eso tampoco va a ser... Mira, que no lo sé ¿vale? Lo mejor que puedes hacer, siempre que no tengas una vida que vivir ni nada por el estilo, es acercarte a http://members.tripod.com/R20/Barney1.zip e intentar bajártelo por ti mismo. Luego me lo cuentas.



Panel frontal de un PDP8.

Ejem... lo curioso del tema es que la mayoría de estos 'juegos' (exceptuando el citado en el párrafo anterior) tienen una factura estética impecable, véase como ejemplos las capturas de MadLibz (el de los relatitos 'humorísticos'). El problema es que todos sin excepción son una mierda total. Tomemos como ejemplo Electro Mystic (versión 3.0, no te vayas tu a creer que semejante nivel de inoperancia se consigue sin práctica). El interfase es espectacular, el sonido más que adecuado y la ejecución del programa es impecable y rápido (aunque, eso sí, necesita la librería vdsrun30.dll para correr, pero amablemente te lo suministran). ¿Y qué hace? Pues se supone que contesta cualquier pregunta que le formules. Haces la pregunta en voz alta y pulsas el botón. Las contestaciones van desde escuetos síes y noes a "¿Y a mi que mi importa?", "Tengo sueño... Zzzzzz", "Si es por la mañana, la respuesta es sí. Si es por la tarde, no." y una docenita larga de contestaciones igualmente ingeniosas. (Joder, tengo unas ganas de acabar este artículo y borrar toda esta mierda de mi ordenador...). Vamos, que el programador no se ha molestado ni siquiera en dotar a su criatura de una rutinilla tipo ELISA. Otra supuesta golosina del programa es un relatillo fantástico (tan analfabeta que parece escrita por George Lucas) de cómo llegó el supuesto genio sabihondo a esta botella informática. Una gozada, vaya.

Sé que voy a sonar como uno de esos viejos que dicen: "Tendríais que pasar una buena guerra para saber lo que es bueno." pero sí. Muchos programadores harían bien en tirar sus Pentiums IVs y pillar uno de esos añorados PDPs (no, no, nada de ZX Spectrums - demasiado sofisticados) y empezar de nuevo.

Chico, esos días de los teletipos que buenos eran... **Paul Brown**

NOTAS:

1. El director de esas películas no tenía que tener muy claro el propósito de dichas cintas: con frecuencia había una escena donde se veía a un tipo (de esos de las batas blancas) delante de la unidad (del tamaño de un ropero grande) estudiando el aparato y tomando diligentes notas en una tablilla. Esto es el equivalente a sentarse delante de una disquetera y apuntar en un bloc cada vez que parpadea el diodo.

2. Lo siento por la cantidad de tacos del presente artículo, pero hay cosas que no hay manera de decir suavemente.

CURSO DE HACKING

(nueva época) 28ª Entrega

Sniffers, el vouyerismo informático II

En esta nueva entrega continuaremos hablando de los sniffers. Sacad papel y lápiz para ir apuntando nombres de usuarios y claves que irán cayendo en vuestras redes sin que tengáis que acceder a sus ordenadores ☺. Seguro que os volverá la neura de lo insegura y nada anónima que es la red.

El software

El uso de sniffers no es, desde luego, con motivos saludables por lo que no podemos esperar que nos pongan las cosas fáciles. Así el panorama empezaremos desde lo más básico: sniffers bajo MS-DOS. Luego, para continuar con nuestra tónica de facilitaros el aprendizaje, utilizaremos programas basados en Windows y, como novedad, también veremos algunos en Linux.

Lo bueno de los sniffers bajo MS-DOS es que funcionan en cualquier equipo (no hace falta que tenga chorrecientos Mb de RAM ni la tira de Mhz) y no requieren instalación (aunque hace falta HD según la cantidad de datos que quieras capturar).

Empezaremos por el **NetCure**, de DNPAP. Este paquete que se autodefine como "Analizador/Monitorizador de Redes" consta de los siguientes programas independientes:
- NetMon: Muestra en tiempo real información sobre los paquetes que pasan por la red
- NetCapt: Capturador de paquetes (el sniffer)
- NetView: Intérprete de los paquetes capturados por el NetCapt

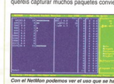
El único problemilla que podéis encontrar a la hora de ejecutar el NetMon o el NetCapt es acertar con los drivers para vuestra tarjeta de red. Normalmente vuestra tarjeta será compatible con el estándar NE2000. Una vez cargado el driver podréis utilizar estos programas. Por si acaso en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\SNIFFERS\MS-DOS\drivers.zip encontraréis una remesa de drivers.



El NetMon mostrando el menú de inicio.

A pesar de su primitiva apariencia, utiliza ventanas de manera que podamos ver toda la información a la vez.

El NetCapt permite el uso de filtros para capturar sólo la información que nos interesa, si queréis capturar muchos paquetes conviene

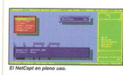


Con el NetMon podemos ver el uso que se hace de la red).



Todas las ventanas y su menú.

que afinéis el filtro o, en una red concurrida, os encontraréis luego con un log inmenso.



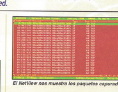
El NetCapt en pleno uso.

Una vez habiendo almacenado los paquetes capturados podremos interpretarlos mediante el NetView. Muestra toda la información de los paquetes.

Llegados a este punto sólo los más entendidos sobre los protocolos serán capaces de entender toda la información, para los que

El NetView nos muestra los paquetes capurados.

seáis más nuevos deciros que lo más interesante es la información interpretada del paquete que aparece abajo a la derecha. No obstante os facilitaremos un poco la faena de entender la información con el siguiente gráfico.



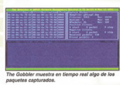
Contenido de un paquete con una breve explicación de los campos.

En la zona donde el NetView nos interpreta el paquete capturado podréis encontrar las claves de las cuentas de correo y demás del resto de los usuarios de la red. Es aconsejable, como siempre, probarlo primero con dos ordenadores solamente e ir viendo qué paquetes se usan para las conexiones POP3, HTTP, FTP... de esa forma luego os será más fácil interpretar los movimientos de los demás.Lo tenéis empaquetadito en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\SNIFFERS\MS-

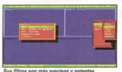
Una curiosa opción que trae es la de funcionar como un sniffer remoto. Puedes ponerlo en un ordenador y obtener la información que pasa por ese ordenador en otra parte, como si de un troyano se tratara.

CURSO DE HACKING

DOS\netcure.zip
Este mismo grupo sacó más adelante otra herramienta más especializada como sniffer, el famoso **The Gobbler**. Incorpora mejoras a la hora de almacenar la captura ya que permite especificarle un límite por cantidad de paquetes, tamaño del log, tiempo de ejecución... A su vez tiene unos filtros mejorados ya que ha creado dos secciones: positivos (admiten) y negativos (rechazan).

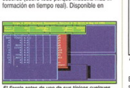

The Gobbler muestra en tiempo real algo de los paquetes capturados.

También muestra más detalles respecto a la cantidad de paquetes recibidos, tipo, uso de los filtros... También lleva incluido el visualizador de la captura.


Sus filtros son más precisos y potentes.

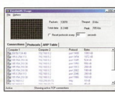
Os está esperando en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\SNIFFERS\MS-DOS\gobbler.zip

Finalmente el proyecto acabó con el **Fergie**, que mejora en ciertos aspectos a sus predecesores (sobre todo porque muestra más información en tiempo real). Disponible en


El Fergie antes de uno de sus típicos cuelgues.

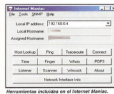
D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\SNIFFERS\MS-DOS\fergie.zip

Bueno, pues ya está bien de MS-DOS, ahora le llega el turno a nuestro querido Windows, ¿será capaz de transformarse literalmente en una tela de araña? Pues el primer programa en darnos la respuesta es el **Network Spy**. Este programa consta de varias utilidades. Una de ellas, el PacketG, nos permite crear paquetes para hacer pruebas. Más interesante es el Bandwidth Usage ya que, como su nombre indica, permite ver el uso de la red. Nos muestra, en tiempo real, las conexiones que se están realizando, un gráfico del uso de la red y, lo que es más interesante, la ta-


Estado de la red según el Network Spy.

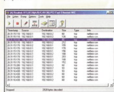
bla ARP (*Address Resolution Protocol*). El protocolo ARP es el que permite relacionar las IPs de las tarjetas de red con su MAC.

Otro de los programas de que se compone es el Internet Maniac, este incluye todas las herramientas habituales a la hora de trabajar con redes e Internet: ping, host lookup, traceroute, scanner...



Herramientas incluidas en el Internet Maniac.

Es de agradecer la facilidad de uso de este sniffer en comparación con aquellos para MS-DOS. Facilita también mucho el uso de filtros y la comprensión del contenido de los paquetes.


Paquetes capturados por el Network Spy.

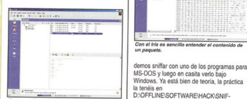


La información que muestra de los paquetes es fácil de entender.

Una curiosa opción que trae es la de funcionar como un sniffer remoto. Puedes ponerlo en un ordenador y obtener la información que pasa por ese ordenador en otra parte, como si de un troyano se tratara ☺. Por desgracia no hay ningún programa que haga siempre todo lo que necesitamos, pero seguro que después de utilizar el Iris las conexiones de tu red dejarán de tener secretos para ti. Este programa lo desarrolla la compañía eEye a partir del Netspy (programa que han comprado y mejorado). Desde luego la facilidad de manejo y vistosidad del programa arrasa a aquellos de MS-DOS. No necesitaremos ningún driver especial para utilizar el programa, él solito nos muestra los dispositivos de

CURSO DE HACKING 28

red que puede utilizar para capturar datos. La principal baza de este sniffer es su cualidad de reconstruir conexiones ya que mediante vuestro navegador podrá mostrar las páginas que los usuarios hayan visitado e incluso rellenar los datos de los formularios ☺.



Si no queréis profundizar en paquetes podréis ver directamente las webs visitadas.

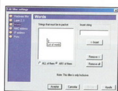
Y para aquellos a los que los paquetes empiecen a interesarles incluye una potente opción para desenmarañar la información que va en los paquetes, ya que nos muestra una descripción de la información, junto con su valor y el lugar donde está en el paquete. Y si queréis hacer vuestros pinitos con los paquetes incluye una opción para montar vuestros propios paquetes.
La ayuda que acompaña al programa es realmente buena, aunque está en inglés. Eso no impedirá que utilicéis los filtros tan "apañaos" que hasta os permiten buscar paquetes con una cadena determinada ¿alguien ha pensado en buscar "password"? jejejeje

Algo muy práctico es que nos permite cargar otras sesiones capturadas. De esta forma podemos sniffar con uno de los programas para MS-DOS y luego en casita verlo bajo Windows. Ya está bien de teoría, la práctica la tenéis en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\SNIFFERS\WINDOWS\iris100.exe

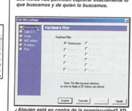
Con el Iris es sencillo entender el contenido de un paquete.

Podréis crear paquetes con la información que queráis.

El campo de batalla para los hackers es el mundo entero y si queremos sniffar una red a la que no tenemos acceso físico ¿qué hacemos? Pues podemos empezar el ataque enviando un e-mail. La idea es bien simple: le enviamos al típico empleado tollo de la red a la que queremos sniffar un e-mail infectado con un troyano. ¿Qué os parece si usamos el Back Orifice? Claro que el BO no incluye un sniffer... ¿seguro que no? Pues la solución a nuestra necesidad se llama **BUTTsniffer** y es un plugin para el BO que permite sniffar redes a distancia :-Þ ¡Larga vida al BO! Se instala como un plugin más del BO o si queréis podéis usarlo independientemente, aunque para eso es más recomendable utilizar uno de los sniffers para MS-DOS que vimos al principio. Tenéis este plugin en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\SNIFFERS\BO\buttsniff-0_9_3.zip



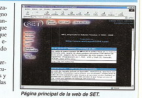
Los filtros nos permiten capturar exactamente lo que buscamos y de quien lo buscamos.



¿Alguien está en contra de la promiscuidad? XD

WebSite del mes

Este mes vamos a centrarnos en el e-zine por excelencia en el mundo underground hispano: Saqueadores. Esta publicación comenzó en el 96 y desde entonces ha ido evolucionando hasta que se transformó en SET: Saqueadores Edición técnica. Sus entregas son de lectura obligatoria para todo aquel que quiera aprender y mantenerse informado en este submundo. Lo bueno de este e-zine (revista electrónica) es que incluye varias secciones en las que los lectores hacen preguntas, otros envían artículos, se comentan las novedades y noticias y un largo etcétera. Siempre han procurado mantener un tamaño límite para que sea accesible para todo el mundo. Con la idea de no decaer han ido cambiando la cúpula conforme se iban cansando o los MIG comenzaban a dar por saco. Es digno de ovación el que lleven tantos números editados y que sigan al pie del cañón ya que ha habido más intentos de e-zines que han terminado muriendo.
Su web actual no tiene desperdicio, ya que entre los artículos se encuentran programas y añadidos que no cabían en las ediciones.



Página principal de la web de SET.

UnderNews

En libertad el genio de las tarjetas

Recientemente ha finalizado el juicio contra el francés Serge Humpich. La sentencia, por fortuna y para regocijo del mundillo, ha sido simbólica dado que consiste en 10 meses de prisión (con posibilidad de suspensión de pena) y una multa de un franco.

Todo comenzó cuando en 1997 Humpich descubrió cómo descodificar la información almacenada en las tarjetas de crédito francesas. Estas tarjetas incluyen un chip en el que se almacena la información del cliente. Humpich logró descifrar su contenido invirtiendo el algoritmo de codificación. De esta manera podía hacerse con el código secreto de cualquiera de los 35 millones de tarjetas existentes en ese país. Podía sacar 375.000 pts. de cualquier cajero cada 15 minutos, pero en vez de hacer eso se comportó como un verdadero hacker de guante blanco y se puso en contacto con GIE-CB, el organismo que se ocupa de la seguridad de las transacciones bancarias en Francia realizadas a través de tarjetas de crédito, para advertirles de la vulnerabilidad y llegar a algún acuerdo.

Para variar, la reacción del GIE-CB fue la esperada: hacerse los sordos y afirmar que eso es imposible.



Serge Humpich.

Humpich, para demostrar el peligro que corrían los usuarios de tarjetas de crédito, decidió comprar 10 billetes de metro de un distribuidor automático aplicando su sabiduría electrónica, que suponía un coste de 1.300 pts. Ese acto fue el que aprovechó el GIE-CB para denunciarle.

Finalmente tanto la defensa como la acusación opinan haber ganado el caso. Lo que está claro es que puede haber habido más personas como Humpich... y seguro que las habrá. Y las instituciones siguen opinando mal de los hackers cuando ha sido Humpich el que ha evitado o detenido los millones de pérdidas que le podían haber supuesto a los bancos franceses ese fallo en su sistema de pago.

Virus por e-mail

Cada vez que aparece un nuevo virus me pregunto ¿existe la inteligencia artificial? Si existe o no, no seré yo quien lo diga, pero desde luego la inteligencia de los programadores no conoce límites ni Windows barreras. El último grito en virus, por si todavía no os habéis enterado, es el ILOVEYOU. Funciona de la siguiente manera. Una vez infectado un ordenador, este se envía a todas las direcciones de contacto que el usuario tenga en su Outlook. Una vez que el destinatario abre el fichero adjunto que contiene el virus (LOVE-LETTER-FOR-YOU.TXT.vbs) el proceso se vuelve a repetir.

Y las instituciones siguen opinando mal de los hackers cuando ha sido Humpich el que ha evitado o detenido los millones de pérdidas que le podían haber supuesto a los bancos franceses ese fallo en su sistema de pago.

El e-mail, que tiene como asunto "ILOVEYOU", también puede infectar a través del mIRC si se acepta y abre el fichero "LOVE-LETTER-FOR-YOU.HTM".

La novedad de este virus consiste en el lenguaje en el que se ha desarrollado: Visual Basic Script. Este tipo de ficheros tienen la extensión .vbs, Windows no suele mostrar esta extensión ya que forma parte de sus ficheros de creación propia del sistema.

El efecto del virus consiste en sobrescribir con su código los archivos con extensiones .VBS y .VBE. Elimina los archivos con extensiones .JS, .JSE, .CSS, .WSH, .SCT y .HTA, y crea otros con el mismo nombre y extensión .VBS en el que introduce su código. También localiza los archivos con extensión .JPG, .JPEG, .MP3 y .MP2, los elimina, y crea otros donde el nuevo nombre está formado por el nombre y la extensión anterior más VBS como nueva extensión real. Por lo tanto el virus no estropea el sistema, aunque estropea ficheros de menor importancia.

Luego descarga un programa mediante el que roba las contraseñas del sistema y se las envía al creador del mismo.

El virus ha sido desarrollado en Manila, Filipinas. Inmediatamente el FBI desplegó un dispositivo y se puso en contacto con las autoridades del lugar para proceder a la investigación del delito. Tras varios días barajando posibles sospechosos encontraron al creador de tan novedoso virus: Onel de Guzmán, un desertor de una escuela de informática, de 22 años. Gracias al vacío legal existente en Filipinas la ONI, Oficina Nacional de Investigaciones, no podrá presentar ante el juzgado mas que una demanda por fraude cometido con tarjetas de crédito.

Han aparecido nuevas versiones del virus con gran rapidez ya que contenía el código fuente del mismo, lo cual ha ayudado a los virusers a aprender este nuevo método de programación de virus. Microsoft por su parte ha desarrollado un parche que no hace sino recortar las funcionalidades del Outlook, lo cual no convence a los expertos.

No obstante la mejor forma de no infectarse de este tipo de virus es desconfiar de correos que nos lleguen con mensajes fuera de lo habitual (recordemos que estos correos nos proceden de amistades que habitualmente no nos los envían con ese asunto tan llamativo). Así que la última barrera de protección es el propio usuario, aunque debido al desconocimiento informático que suele tener no es de extrañar que se produzcan estas infecciones tan sonadas.

Otra vía de protección para los usuarios es el uso del **correo electrónico protegido contra virus**. El sistema utilizado es simple: cuando llega un nuevo correo para el usuario, éste es chequeado y si contiene un virus será eliminado. Tanto el destinatario como el remitente recibirán un aviso por e-mail indicando porqué ese correo ha sido eliminado.

Empresas que ofrezcan este tipo de protección no abundan, aunque no quiere decir que no existan. Como ejemplo tenemos a E-VFS (www.e-vfs.com), empresa española, que ofrece todo tipo de servicios relacionados con el correo electrónico. Su servicio estrella es el "E-Mail Virus Free Service" (Correo Electrónico Libre de Virus). Este servicio, dirigido tanto a particulares y empresas, garantiza a sus clientes que los correos están libres de cualquier virus conocido.

Y para aquellos que busquen en Internet la fuente de los servicios gratuitos, Hotmail (www.hotmail.com) ofrece también la posibilidad de escanear previamente los correos... aunque es de todos conocido el poco prestigio que le queda después de las múltiples vulnerabilidades que se le han encontrado.

ILOVEYOU.

Correo infectado con el ILOVEYOU

En la próxima entrega:
- Sniffers III
- Network Mapping

[Publican en Internet datos de aspirantes a 'Gran Hermano']

El concurso Gran Hermano no levanta cabeza. Después de haber recibido numerosas críticas por su criterio de selección, recientemente ha surgido un nuevo inconveniente, más grave que los anteriores, por la publicación de los datos tanto de concursantes como de aspirantes. La web en cuestión ofrece un fichero en formato Access que contiene un documento de trabajo de la productora Zeppelin, que ya ha denunciado el robo. En él, aparecen los nombres, números de teléfono, y otros datos, de 1.722 aspirantes al concurso, entre los que se encuentran algunos de los que finalmente concursaron. La Agencia de Protección de Datos ha abierto un expediente para averiguar si se ha producido una fuga masiva en la entidad, lo que podría suponer una multa de 100 millones.

Falta de seguridad

"The Evil Hackers from the Hell" es el grupo que ha reivindicado la acción, y se jacta de haber dejado "los secretos de Gran Hermano al descubierto". "Mostramos que algunos de los personajillos estos están haciendo lo que se les dice que hagan desde la plataforma Zeppelin", añaden en tono de denuncia en esta página que tan solo presenta una dirección IP y un título sugerente: "Gran Timo". En el caso de que finalmente Zeppelin reciba una sanción, sería el primer caso en que una entidad debe rendir cuentas por la deficiente protección de los datos que alberga. Una sentencia en este sentido reclamaría la responsabilidad de quienes poseen información relevante, y les conminaría a adoptar todas las medidas de seguridad pertinentes para evitar su asalto.

Según las declaraciones de algunos afectados, los datos sustraídos no solo contenían información de los que cumplimentaron los test de admisión, sino de todos los que simplemente realizaron llamadas telefónicas para establecer un primer contacto. Zeppelin, por su parte, aseguró a los aspirantes que los datos obtenidos de las pruebas solo se utilizarían a efectos de selección. Sin embargo, la productora mantuvo la información en una máquina conectada a Internet, sin adoptar todas las medidas de seguridad necesarias, como se ha podido comprobar. Algunos habitantes de la casa han resultado perjudicados por la acción. Koldo, Íñigo, Ismael, Mabel y Mónica figuran tanto en la base de datos hackeada como en la web que la proporciona, con sus números de teléfono y algunas observaciones sobre sus anteriores intervenciones en concursos de televisión.

La web en cuestión ofrece un fichero en formato Access que contiene un documento de trabajo de la productora Zeppelin, que ya ha denunciado el robo.

La revista digital Barrapunto (www.barrapunto.com), conocida por su defensa del software libre, ha abierto un debate sobre el suceso. Un tertuliano se lamenta de la fragilidad de la protección de los datos en formato digital, y añade que "la única solución es cambiar la identidad cada 2 ó 3 años. Aunque alguno terminaría esquizofrénico". Otro señala la potencia de distribución en Internet: "...A estas horas la base de datos ya la tendrán ¿cientos? de personas, acabará copiada en unas cuantas web, pasada por DCC a los amiguetes, y se multiplicará de forma inimaginable por correo electrónico". También hay quien aporta pistas acerca de la posible procedencia de la "Web sin nombre", y baraja la posibilidad de que algún empleado de la productora haya podido filtrar la base de datos: "Averiguar qué personas han podido estar en contacto con la información enviada y dónde se ha almacenado esta. Normalmente la gente que hace pirulas de este tipo acaban por ser despedidos, se les acaba el contrato, esperaban promoción y no se les ha dado... puede que sea un sospechoso habitual". En cualquier caso, los datos personales de muchas personas circulan por la red, lo que demuestra la necesidad de que la Agencia de Protección de Datos extreme las medidas para que no vuelvan a suceder hechos similares. **Carlos Verdier**

GRAN TIMO!

Los secretos del Gran Hermano, al descubierto!!!

Mostramos que algunos de los personajillos estos estan haciendo lo que se les dice que hagan desde la plataforma Zeppelin.

Para los FANS!!!!

Aquí tienen algunos datos de los que han entrado en la casa!!!!

Web de los hackers.

Repercusión en los medios

El asalto, y posterior publicación en un sitio de Internet, a la base de datos de la productora Zeppelin, que custodiaba información de aspirantes a Gran Hermano, ha tenido una gran repercusión en los medios de comunicación. El País tituló en portada: "Difundidos por Internet datos de 1.700 aspirantes a 'Gran Hermano". En el artículo se ofrecían declaraciones de los afectados, y se señalaba la posible intervención de la Agencia de Protección de Datos. El Mundo también prestó cobertura al suceso, con el siguiente titular: "Difunden en Internet datos personales de 1.722 personas que hicieron el casting de 'Gran Hermano". En su entradilla abre con el interrogante "¿un robo cometido por 'hackers'?". La Razón optó por hacerse eco de la información servida por IBrujula, y tituló de la siguiente forma: Difundidos en Internet los teléfonos y datos personales de los concursantes de 'Gran Hermano".



La noticia en El Mundo.

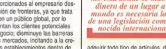
[De shopping por la Red]

Es de sobras conocido por todos que vivimos en una sociedad de lo más consumista, por lo que no dejamos de buscar nuevas alternativas para poder saciar este impulso irrefrenable hacia el despilfarro. Aunque en algunos países no es nada nuevo, España se está acercando poco a poco al desconocido mercado que nos ofrece Internet con la continua aparición de tiendas on-line. Pero la pregunta es: ¿qué tienen estas tiendas que no tengan las off-line, las de toda la vida? ¿qué ventajas nos brindan estas empresas para hacernos olvidar del entrañable tendero de la esquina? ¿provocarán el cierre de los establecimientos fuera de la red? No tenían bastante las pequeñas empresas con los grandes centros comerciales que ahora les toca competir también con la Red de redes.

El comercio electrónico

Internet es para los comerciantes el mejor escaparate que se haya creado nunca, ya que cualquier persona, solamente con tener un ordenador y un módem conectado a la red, da igual desde el país donde esté enchufado, puede acceder a los distintos establecimientos a través de una web. Este tipo de intercambio de bienes y servicios ha supuesto, tanto para el vendedor como para el comprador, una serie de ventajas que su otra vertiente tradicional no ha podido cubrir, a la vez que conlleva ciertos riesgos. Entre los beneficios proporcionados al empresario destaca la eliminación de fronteras, ya que trata directamente con un público global, por lo que se incrementan los clientes potenciales de cualquier negocio; disminuye las barreras de acceso a los mercados, incitando a la creación de nuevos establecimientos dentro de la Red; además, incrementa la competitividad de las empresas al aumentar su área de influencia.

Por parte de los compradores, uno de los mayores privilegios de los que gozan es de la disponibilidad de estos negocios, es decir, permanecen abiertos las 24 horas de los 365 días del año, independientemente del lugar del mundo donde te encuentres. No podemos olvidar que la oferta de productos a la que podemos acceder es amplísima. Se pueden



En una actividad tan global como ésta donde se mueve mucho dinero de un lugar a otro del mundo es necesaria la creación de una legislación común y reconocida internacionalmente.

adquirir todo tipo de artículos, desde los dedicados al ocio como libros, discos, DVD, vídeos, juegos; los informáticos, como ordenadores y sus complementos, software, bases de datos; hasta productos de alimentación, para coleccionistas, juguetes, cosmética, ropa, objetos de segunda mano, juguetes para adultos y todos aquellos que puedas imaginar. Por otro lado, aumenta la calidad y cantidad de información que recibimos sobre la mercancía disponible, pudiendo acceder a todas las novedades, próximos lanzamientos, promociones, etc. Así mismo, si eres de los que no te conformas con lo primero que ves y te gusta comparar precios, calidades, productos... este sistema es mucho más fácil y, además, desde tu casa, sin moverte de delante de la pantalla.

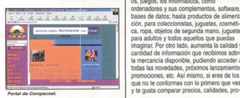
Entre sus inconvenientes destaca el aumento



Asociación CommerceNet.

de la competencia a nivel mundial y no sólo para los pequeños comercios, principal víctima de todo este confuso mundo del mercado electrónico, sino para todo las empresas comerciales. Hay que tener en cuenta la gran desconfianza que existe, tanto por parte del comprador, que puede llegar a pensar que no va a recibir su pedido aún habiendo pagado, como por el vendedor, desconfiado de que los datos aportados por el cliente sean falsos y no vea ni un duro de la venta. Por último, el sistema de pago y la supuesta seguridad de las transacciones puede ocasionar, en muchas ocasiones, un estímulo negativo al consumidor frente a la compra.

En una actividad tan global como ésta donde



Portal de Compacnet.

se mueve mucho dinero de un lugar a otro del mundo es necesaria la creación de una legislación común y reconocida internacionalmente. De este modo, habría que establecer un sistema mediante el cual las transferencias y los contratos virtuales cobren validez legal mientras que implanta el uso de las firmas digitales. Deben existir ciertos acuerdos a nivel mundial para armonizar las legislaciones sobre el comercio electrónico. Esto ya



Buscador de tiendas Kelkoo.com.

existe a nivel europeo por medio de una directiva. El supuesto reglamento debe controlar las transacciones y el cobro de los distintos impuestos de cada país; proteger los derechos de propiedad intelectual, constantemente en tela de juicio en medio de la Red; así como salvaguardar de la publicidad engañosa o no deseada, el fraude, los contenidos ilegales y el uso abusivo de datos personales a los propios consumidores.
Para empezar, tanto la asociación CommerceNet Español (http://www.commercenet.org) como la Asociación Española de Comercio Electrónico (http://www.aece.org) pueden ofrecerte bastante información sobre todo lo que concierne al mercado virtual. CommerceNet, fundada en Estados Unidos, se ha establecido como un foro internacional para poder estudiar y discutir todos los aspectos del comercio electrónico con el fin de desarrollar soluciones a nivel global, subrayar las posibles barreras políticas y legales y buscarles remedio. Esta asociación se pronuncia a través de una red de afiliados de cada país que regulan todos estos aspectos a nivel nacional.
En AECE, el objetivo principal es intervenir y respaldar al comercio electrónico con el fin de hacerlo más fructuoso, abierto y fácil. La asociación está formada por un compendio de empresas españolas presentes en Internet que pretenden obtener más fiabilidad y seguridad.

Ventajas de la venta on-line

El comercio electrónico en España se está consolidando poco a poco, ya que cada vez ofrece más facilidades a la hora de pagar y aporta mayores y mejores ofertas. Pero la asignatura pendiente de estas empresas sigue siendo la seguridad de los servidores. Todavía son muchos los usuarios que se sienten seguros introduciendo sus datos personales o el número de su tarjeta de crédito en una web. Según el buscador de comercio electrónico en España y América Latina, Kelkoo.com (http://www.kelkoo.com), de los 22.000 establecimientos virtuales que integran su directorio, sólo el 16'7% de las tiendas españolas disponen de un servidor seguro, frente al 55'2% del resto de los países. Es muy importante que el interesado se fije si la página web donde esta realizando sus compras es lo suficientemente segura y para ello hay que tener en cuenta dos importantes detalles: que la dirección de la página comience por "https" y que el candado que aparece en la parte inferior del navegador aparece cerrado.
Pero, además de los posibles fallos en seguridad que puedan tener las tiendas, otro de los inconvenientes que encontramos en este sistema de compra son los elevados costes en cuestión de gastos de envío. Dependiendo de tu situación geográfica el importe será mayor o menor, siendo Canarias la comunidad autónoma de España más afectada, ya que la suma puede llegar a ser más del doble de lo que se pague en la Península. Por ejemplo, un CD que en

> *...sólo el 16'7% de las tiendas españolas disponen de un servidor seguro, frente al 55'2% del resto de los países.*

Submarino.com te puede costar 2.479 pesetas, habrá que añadirle unas 2.500 pesetas de gastos de envío si vives en Canarias y solamente 500 si es en la Península, Baleares, Ceuta o Melilla. Esto ocurre en la mayoría de las tiendas. Dependiendo del sistema de envío que tenga la empresa, por mensajería urgente o por correo ordinario, el importe será mayor o menor. Y lo mismo pasará con el sistema de pago, por tarjeta de crédito o contra reembolso, ya que a éste último hay que añadirle, en muchas ocasiones, las comisiones de la empresa de transporte por la gestión del dinero en metálico.



Portal de Submarino.com.

Los libros y CD de música son los más solicitados en la red, pero no quiere decir que contengan los precios más interesantes haciendo sombra a los comercios off-line. En los libros, por ejemplos, los precios están fijados por ley en España y en casi todos los países comunitarios. El Real Decreto 484/1990 obliga, tanto a editores como importadores de libros a establecer un precio de venta que deberán oscilar entre el 95 y el 100% del precio fijo. Por ello, en la mayoría



Portal de Bol España.

de tiendas donde venden libros en la Red tienen aplicado este 5% de descuento, que no es tal, ya que hay que añadirle los gastos de envío. En las tiendas "reales" no suelen hacerle este descuento pero, evidentemente, no tienes que sumarles ningún gasto adicional, a no ser que quieras que te lo manden a casa. Son muchas las librerías que tienen este servicio a nivel local y los gastos no son tan elevados. En cuanto a los CD, los precios no están prefijados por lo que varían mucho de un establecimiento a otro, tanto dentro como fuera de le Internet. Es importante fijarnos bien en el importe de los artículos y leer detenidamente las condiciones de pago de los mismos, porque muchas veces encontraremos unos precios muy atractivos pero a los que no se les ha añadido el IVA correspondiente. Otro punto que no debes dejar pasar, si no quieres llevarte una sorpresa desagradable cuando recibas tu pedido, es que en la tienda estén las fotos de los productos, para poder realizar la reclamación correspondiente si fuera necesaria.
Pero la compra on-line no se limita exclusivamente a tiendas nacionales. Desde tu ordenador puedes acceder a las tiendas virtuales de cualquier país del mundo, ya que la mayoría te envían los pedidos al lugar que desees. Su principal inconveniente, como ya hemos dicho antes, son los altos costes de envío que, en estos casos, se

incrementan aún más y que, además, los precios están en otra moneda. Por ello es interesante encontrar una sucursal lo más cerca posible al comprador. Cada vez son más las empresas que han abierto "franquicias" en distintos países. Por ejemplo, la librería Bol.com está presente en catorce países y con perspectiva de seguir expansionándose. Lo mismo ocurre con Alcoste.com, instalada en los principales países iberoamericanos.

El papel que juegan los bancos

Para que se produzca un intercambio de bienes y servicios entre vendedor y comprador es necesario una serie de elementos: un cliente, que accederá vía Internet a una tienda donde podrá comprar algún producto o contratar un servicio; un vendedor, entendiendo por este a la empresa que ofrece una serie de artículos a través de una web; el banco del vendedor, conocido como merchant; y el banco del comprador.

Aunque en la mayoría de los casos el pago de las compras se hace por medio de las tarjetas de créditos o débito, también se puede recurrir al contra reembolso, especialmente para aquellos pedidos cuyo destino está dentro de la Península, en el caso de España.

Actualmente se están buscando otros sistemas de pago o facturación. Ejemplo de ello es introducir las facturas de compras a través de Internet dentro de la misma del teléfono por el que estamos conectado a la Red, sistema utilizado por el portal Swiss Telecom; o utilizar el terminal GSM como un medio de pago on-line para que la facturación mensual incluya los bienes adquiridos a través de Internet, como es el caso de France Telecom y Telia.

Pero la estrella indiscutible en este tipo de transacciones es la tarjeta de crédito (Visa, Mastercard, 4B, Red 6000, etc.). Es aquí donde entran en juego los bancos, ya que son los encargados de realizar los tramites de pago de los productos, facilitando esta función a los usuarios. Las tiendas on-line necesitan tener una cuenta corriente y servicios para poder ofrecer los distintos medios de desembolso de manera virtual.

Utilizar la tarjeta en este tipo de compras es muy sencillo. Cuando realizamos una compra en una tienda off-line, entregamos nuestra tarjeta de crédito al tendero de turno para que la pase por un TPV (Terminal Punto de Venta), aparato que se conecta telefónicamente con nuestro banco para comprobar nuestros datos. En las operaciones por Internet somos nosotros mismos quienes pasamos los datos de nuestra tarjeta por el TPV, en este caso virtual, a través de una web donde se procesan las operaciones en tiempo real. Su funcionamiento es muy simple. Una vez que hemos escogido nuestra compra y colocada dentro del llamado carrito o cesta de la compra, tenemos que seleccionar la opción de "tarjeta de crédito o débito". En este momento comienza la conexión del sistema TPV enviando al comprador una página donde se encuentra un formulario para recoger de la manera más segura los datos

Hemos salido a buscar libros y discos compactos en la Red y en comercios malagueños, y como buen consumidor hemos visitado varias tiendas para comprobar dónde nos conviene más realizar nuestras compras. Para ello, elegimos dos artículos de los más vendidos en España de cada género y evaluamos sus precios, los servicios que ofrecen, así como las facilidades de pago. El resultado ha sido interesante, ya que los precios de los compactos, varían mucho de una tienda a otra, llegando a diferenciarse hasta en 1.000 pesetas. En cuanto a los libros, al estar fijado por ley su cuantía, no se aprecia gran diferencia. Pero la gran desigualdad viene con los gastos de envío que, en algunos casos, llegan a valer más que los productos en sí.

LIBROS	DIVERSIA	SUBMARINO	BOL	TROA
Rabos de lagartija (Juan Marsé)	3.086	3.250	3.088	3.088
La carta esférica (Arturo Pérez Reverte)	3.040	3.040	3.040	3.040
Gastos de envío	Según el nº de productos y el lugar de destino. Entre las 401 y 852 ptas.	Hasta 4.000 ptas.: 500 ptas. (Península, Baleares, Ceuta y Melilla). 2.500 en Canarias. Hasta 8.000 ptas.: 2.500 en Canarias. Más de 8.000: 0 ptas.	Península y Baleares, dependiendo del tipo de envío, de 345 a 1.090 ptas. Canarias, Ceuta y Melilla, entre 495 y 3.495 ptas.	Recogiendo el pedido en la librería más cercana: 0. En Península y Baleares 750; en Canarias, Ceuta y Melilla 2.400 por envío.
Formas de pago	Por tarjeta y contra reembolso	Tarjeta Contra reembolso solo en España y hasta 50.000 ptas.	Tarjetas de crédito Visa, Mastercard / Eurocard y American Express. Contra reembolso sólo en Península y Baleares. Recargo de 295 ptas.	Tarjeta de crédito o con la tarjeta de cliente TROA Librerías.

LIBROS	PROTEO	LIBRERIA ALAMEDA	EROSKI	EL CORTE INGLES
Rabos de lagartija (Juan Marsé)	3.250	3.250	3.089	3.250
La carta esférica (Arturo Pérez Reverte)	3.200	3.200	3.040	3.200
Gastos de envío	Compras inferior a 5.000: 500 ptas.	Gastos de correos en compras inferior a 5.000. En trayectos locales: 0 ptas.	No realizan envíos	No realizan envíos
Formas de pago	Tarjeta y efectivo	Tarjeta, menos American Express Y efectivo		

DISCOS	ALCOSTE	CRISOL	SWEETDISC	COMPACNET
Barry White: The ultimate colletion	2.375	1.990	2.789	2.925
Gloria Estefan: Alma Caribeña	2.290	2.695	2.789	3.150
Gastos de envío	Península: 500 Baleares: 650 Ceuta y Melilla: 2.000 Canarias:2.500	Dependiendo del nº de artículos: Península: 700 Baleares: 1009 Ceuta, Melilla y Canarias: 960	Envío como carta certificada de entrega a domicilio por 595 ptas.	Dependiendo del lugar y el tipo de envío, entre 395 y 995 ptas.
Formas de pago	Por tarjeta de crédito y contra reembolso	Tarjeta o contra reembolso (+ 300 de gastos de gestión)	Visa o Mastercard Contra reembolso	Tarjeta de crédito Contra reembolso

DISCOS	TIPO	ELECTRO RADIO	GONG	URENDE
Barry White: The ultimate colletion	1.995	2.895	2.195	2.690
Gloria Estefan: Alma Caribeña	2.995	2.895	2.595	2.290
Gastos de envío		Gastos de correo		
Formas de pago	Tarjetas y efectivo	Tarjetas y efectivo	Tarjetas (menos American Express) y efectivo	Tarjetas y efectivo



Portal de la librería TROA.

del cliente y de su tarjeta. Una vez realizado y pulsado el botón de compra, se notificará a la tienda el resultado de la transacción. Dependiendo de la configuración del TPV éste esperará que la notificación haya sido bien recibida y consultada en el negocio. Si no se recibe respuesta el pedido será anulado. Por el contrario, si la respuesta es afirmativa se considerará finalizado el proceso y el comprador será informado del resultado de la operación, ya haya sido correcta o incorrecta.

La seguridad en las compras

Uno de los principales problemas que hacen que las compras por Internet no tengan mucha simpatía por parte de los usuarios es la desconfianza ante los posibles fraudes ocasionados en la tarjeta. Por ello, se han creado diversos sistemas de seguridad con el fin de que no se vean en peligro los datos bancarios. Los más usuales son los protocolos SET (Secure Electronic Transaction) y SSL (Secure Socket Layer) mientras se llega a un consenso con la firma electrónica. Ambos documentos garantizan la confidencialidad de los datos intercambiados en la transacción comercial, pero SET, además, identifica los distintos actores que intervienen. A la hora de utilizar uno u otro, el SSL sólo requiere que el navegador del comprador lo tenga incorporado. En cambio, el SET necesita de un software específico adicional (Wallet), además de un certificado. Como consecuencia de esto, el sistema de SSL está más extendido por su sencillez, aunque el SET es técnicamente superior, a expensas de que las nuevas versiones cubran estas limitaciones.

En España, tres de los bancos más importante que operan en nuestro país disponen del servicio de comercio electrónico para sus clientes: BSCH, Banesto y Deutsche Bank. El principal requisito en común que los caracteriza es el hecho de que el comercio debe tener abierta una cuenta en el banco con el que vaya a realizar las operaciones virtuales en tiempo real. Estos bancos no se hacen responsables de los procedimientos comerciales con relación a los bienes y servicios que se ofertan: la entrega, el buen estado de los productos, la calidad de los servicios, etc., sino, simplemente de la encriptación de los datos de las tarjetas de los usuarios. Cada tienda tiene que facilitar a su entidad bancaria correspondiente una lista con el catálogo que oferta con sus precios correspondientes y comunicar los cambios que estos sufran. De este modo, los artículos podrán ser identificados por el banco a través de la página del "carrito o cesta de la compra".

El BSCH, con su Sistema 4B, ofrece a sus clientes un Módulo de Administración y Consulta, un Módulo de Simulación. A la hora de poner en marcha este servicio no es necesaria la instalación de un software en el servidor del comercio. También permite la posibilidad de descargar un fichero con el cierre de todas las operaciones al final del día, así como el cobro de éstas. Además de una cuenta corriente con el BSCH, la empresa que solicite este servicio deberá firmar un Contrato de Afiliación al programa telepago 4B y de afiliación al servicio, un Contrato de Afiliación al programa de tarjetas de crédito Visa y Mastercard, un anexo para las operaciones de comercio electrónico y un Contrato de Cesión de espacio telemático en

Uno de los principales problemas que hacen que las compras por Internet no tengan mucha simpatía por parte de los usuarios es la desconfianza ante los posibles fraudes ocasionados en la tarjeta.

Superplaza Santander. El tanto por ciento que el BSCH retiene al comercio en la transacción de cada producto es negociable, depende del acuerdo al que haya llegado la empresa y la sucursal con la que opera.

Por su parte, el Banesto suministra a sus clientes un software, con su catálogo de productos y servicios, para realizar las gestiones bancarias en tiempo real. Mediante el Servidor Seguro de Banesto asegura la autorización de la tarjeta de manera inmediata, aprueba el procesamiento de devolución de pagos por el propio comercio y ejecuta el cierre de las operaciones a diario de manera automática. Junto con las principales tarjetas, el banco permite el uso la tarjeta Virtu@alCash en las tiendas que disponga de módulo de pago de Banesto. Todo esto es posible con tener contratados los servicios de comercio electrónico, afiliación e instalación de TPV y un anexo de venta por correo, teléfono, Internet, suscripciones periódicas y teletiendas. Pero uno de los inconvenientes es que por cada operación bancaria virtual, Banesto cobra a la empresa en comisiones hasta el 4,12% por el uso de una Visa por parte de un cliente.

Para el Deutsche Bank sólo hará falta firmar un contrato de Banca a distancia para poder acceder a las consultas y transacciones adicionales disponibles. Aunque es compatible con la mayoría de los sistemas operativos existentes, necesita que el servidor web tenga instalado el software Java Virtual Machine y que el comercio utilice una versión de navegador 4 o superior para poder hacer las consultas pertinentes. En cuanto a las transacciones mediante la tarjeta de crédito, el Deutsche se queda aproximadamente con el 3,75% de su valor.

Valoraciones

El comercio electrónico todavía no está bien planteado, porque de qué nos sirve comprar



Portal de Crisol.

algo por este sistema si los productos que están más ofertados podemos encontrarlos en cualquier tienda de nuestra ciudad y a menor precio. La mayor utilidad de este sistema de tiendas on-line es la posibilidad de poder adquirir aquellos productos que sean difíciles o imposibles de conseguir en el propio país o que cuestan un dineral en las tiendas por el hecho de ser importados. Los coleccionistas también encuentran un buen filón en esta modalidad de compra, porque pueden conseguir los objetos más originales y de los lugares más remotos si saben buscar bien. Por ejemplo, los fanáticos de Star Wars pueden encontrar una amplia gama de productos sobre la saga de George Lucas, difícil de encontrar en España, en tiendas de Estados Unidos on-line y cuyo coste tampoco es muy alto. Figuras que aquí rondan entre las 2.500 y las 3.000 pesetas, las podemos comprar por poco más de las 2.000, sin incluir los gastos de envío que pueden, como mínimo, superar su valor tres veces dependiendo de la forma de transporte que hayamos elegido para nuestro pedido.

No podemos olvidar la comodidad que representa tener una tienda abierta las 24 horas del día, sin tener que moverte del sillón y que te lleven los productos a tu casa, aunque tengamos que pagar este servicio.

Rocío Baena

[Recableando Internet]

http://freenet.sourceforge.net/

¿Y qué pasaría si fuéramos más rápidos y difíciles de atrapar de lo que esperan los censores? Pues, casi con toda seguridad, que los perseguidos lograrían encontrar un puerto seguro donde resguardarse de sus captores. La libertad en Internet es el camino para que los pueblos y los individuos no puedan ser engañados ni manipulados con la misma impunidad con la que se hacía antes. Conscientes de esto los sabuesos de toda índole han aprendido a cerrar sites inconvenientes para sus propósitos o a limitar el acceso de los ciudadanos más peligrosos para sus intereses. Pero han surgido complicaciones.

El sabor de la libertad

Es relativamente sencillo atacar a un gigante ya que es fácil de localizar y la mayor dificultad al tratar de vencerlo reside en su fuerza, pero con el tiempo hemos aprendido que una de las peores y más complicadas formaciones militares a la hora de luchar contra ella es la guerrilla; su naturaleza ágil, descentralizada y su conocimiento del terreno la convierte en una pesadilla para cualquier ejercito regular. Es difícil matar a un general si no existe. Y esto es lo que ocurre con el proyecto Freenet.

Uno de los valores de Internet, para muchos el más grande, es su capacidad de permitir que las ideas vaguen libremente y que cualquiera con una conexión, en cualquier parte del planeta, tenga acceso a conocimientos y postulados que con métodos tradicionales como el libro, podían tardar años en difundirse. Ahora una obra, por ejemplo, de pensamiento político, poco importa si es sistemáticamente secuestrada por los aduaneros de turno cuando alguien trate de pasarla a través de las fronteras, ya que puede ser descargada desde Internet con, quizá, menos riesgos y distribuida con rapidez en formato electrónico. Los interesados en ejercer controles políticos o económicos son conscientes de este particular y se han esforzado en crear los métodos legales y los estados de conciencia que les permitan tachar todo aquello que no les convenga, materializándose actitudes como esta en multitud de casos, desde la vigilancia de los accesos en países como China hasta lo ocurrido con el colectivo BURN (http://burn.ucsd.edu/burn/) de la Universidad de California en San Diego.

Pero hecha la ley, hecha la trampa. Como en la guerra de guerrillas, hay que saber que no es la mejor opción trabar batalla en campo abierto y de frente contra un ejercito bien pertrechado y con una moral de combate alta; lo más acertado es aprovechar los recovecos de los desfiladeros y hacer casi imposible limpiar el terreno. Y eso es lo que hace Freenet, aprovechar la capacidad de descentralizar la información y de dispersarla que tiene Internet, haciendo casi irrealizable el sueño de más de uno de eliminar determinados contenidos de la red. Supongamos que cierto gobierno quiere impedir la difusión de los escritos de un disidente y consigue, mediante un tipo u otro de coacción (policial, económica o técnica) que el isp que alberga las paginas del disidente retire el site. Habrá logrado eliminar la posibilidad de que el resto de los ciudadanos acceda a una información no controlada por dicho gobierno. Pero si los textos de ese disidente están dispersos a lo largo de todo un entramado de nodos que supera cualquier límite territorial y que, para más inri, puede variar de un día a otro, la tarea de eliminar los documentos e ideas del "molesto" disidente no es tan simple como cerrar un site y poner un policía en la puerta.

FREENET

Ahora una obra, por ejemplo, de pensamiento político, poco importa si es sistemáticamente secuestrada por los aduaneros de turno cuando alguien trate de pasarla a través de las fronteras, ya que puede ser descargada desde Internet con, quizá, menos riesgos y distribuida con rapidez en formato electrónico.

El método Freenet

gestó durante su cuarto año de estancia en la Division of Informatics de la Universidad de Edinburgh, con la intención de establecer un sistema donde no fueran posibles los ataques de los censores y permitiera una libertad de expresión real. El punto clave es la creación de una red de nodos que funcionan de igual a igual, desechando toda estructura jerárquica donde pueda atacarse, digamos, la cabeza visible y provocar una descoordinación de todas las partes. Esta estratagema nos puede recordar lejanamente a la intención primera y razón de una red como aquella ArpaNet, donde la caída de un nodo no implicaba la inoperatividad del sistema.

Freenet funciona de un modo muy sencillo: los interesados en participar en Freenet disponen en sus máquinas nodos donde se almacena información y que se conectan con otros nodos. La información, los archivos, se dispersan entre los nodos activos en espera de que los usuarios soliciten esos ficheros a partir de una búsqueda que se realiza de máquina en máquina. Y uno de los mejores puntos del sistema es que no es posible tracear la búsqueda, permitiendo un gran nivel

El desarrollo es constante con la llegada de nuevas ideas.

de anonimato e impidiendo, por tanto, la labor de los censores.

Cuando se establece un internauta como nodo de Freenet, dedica un espacio de su disco duro para el almacenaje de los ficheros relacionados con el proyecto pero con la salvedad de que estos ficheros van encriptados y no se sabe cuál es su contenido. Por ahora parece que no hay grandes peligros en el sentido de que esa parte de nuestro disco duro que dedicamos a Freenet sea la puerta de entrada para ataques, aunque este es un particular que habrá que tener especialmente vigilado en el futuro. Los ficheros van indexados con una "keyword", estableciéndose así el criterio de búsqueda por parte de los interesados; al entrar esa "palabra clave" el fichero es servido desde allá donde se encuentre de un modo absolutamente anónimo. Finalmente el fichero llega a quien lo pidió pero con la salvedad de haber dejado una copia por todo el nodo que haya ido pasando por el camino.

La vida de los ficheros se ve limitada por el interés que se muestre por ellos durante las búsquedas; así un documento muy solicitado tendrá más difusión y permanecerá más tiempo en el sistema que otro que no se requiera. Al existir un espacio limitado -a pesar de la enorme cantidad de nodos activos- y, sobre todo, debido a que la intención de Freenet no es convertirse en una base permanente de ficheros, los documentos que registran un menor o nulo número de peticiones, desaparecen para dar paso a otros nuevos. Freenet, podríamos decir, se rige por las preferencias del público, sin ejercer ningún tipo de control sobre los contenidos o las posibles responsabilidades que tengan asociados los distintos documentos.

Legalidad

Y en este asunto de las responsabilidades es donde reside uno de los aspectos más discutidos de Freenet. Por su naturaleza, di-

El protocolo de Freenet.

gamos, libertaria, no entra en ningún tipo de valoración sobre la veracidad o validez moral de sus contenidos, teniendo cabida en su seno desde la más digna reivindicación de derechos humanos hasta asuntos tales como los libelos o la pornografía. Cabe decir que si el público está más interesado en obtener ficheros de Mimi Miyagui (yum yum) que en las denuncias de tortura en algún país, dichas denuncias terminarán dejando su espacio a la simpática Mimi.

La vida de los ficheros se ve limitada por el interés que se muestre por ellos durante las búsquedas; así un documento muy solicitado tendrá más difusión y permanecerá más tiempo en el sistema que otro que no se requiera.

Otro tema en danza es el de los derechos de autor. Sencillamente este es un problema que se responde en Freenet con una claridad meridiana: no se tienen en cuenta. Y aunque pueda parecer algo brusco, no es más que otra forma de hacerse patente la forma en que se consideran los ficheros en este sistema, es decir, lo que importa es que estén, no lo que sean ni sus consecuencias. Obviamente esta es una de las pesadillas que se le plantean a las casas discográficas y que en el caso de Freenet se agrava puesto que en otros sistemas como Napster o Gnutella se hace más fácil la persecución de los ficheros ilegales dada su estructura que contempla, como ocurre con Napster, un directorio con datos de los miembros, pero en Freenet nada de esto ocurre. Ni siquiera el que guarda el fichero en su disco duro sabe quién lo ha puesto ni que es, lo que hace casi imposible hacer desaparecer un fichero de esta red.

La próxima red

Freenet es toda una avanzadilla de lo que pueden ser los buscadores de los tiempos venideros. Da la impresión de que cada vez son más los usuarios que se decantan por

Los terrores de Internet.

métodos alternativos a la web para realizar búsquedas de elementos muy concretos. Una de las razones que nos llevan a pensar esto es el interés y el esfuerzo que muchos se están tomando para desacreditar hitos como Gnutella o Freenet. Las llamadas a que se pueden convertir en nido de piratas del software, traficantes, terroristas y pedófilos son constantes pero da la impresión de que más se trata de una forma de echar tierra encima de un invento que puede acabar con las ganancias desorbitadas de muchas empresas como las discográficas. Y mientras que alguien pueda acabar con la censura en un país usando algo como Freenet, para nosotros están justificados todos los mp3s ilegales del mundo. **@rroba**

MANGA ANCHA

Lo de los derechos es asumible en determinados productos pero es necesario pensar que hay laboratorios que quieren mantener licencia de descubrimientos relacionados con el genoma o la curación de determinadas enfermedades, como ocurrió con Celera Genomics . En estos casos, una cierta patente de corso es una buena medicina para la ambición de algunos.



La famosa Celera.



¡EL HOMBRE ME ARAÑA!

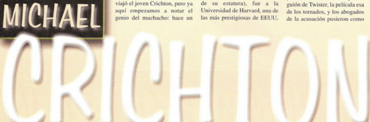
¿Eres la mejor promesa ignorada del mundo de la literatura? ¿Los editores no saben apreciar tu prosa fluida? ¿Desesperas de poder abandonar tu dieta de sardinas en aceite vegetal con los royalties multimillonarios de tus novelas? Lee este artículo y aprende cómo convertirte en un best seller, a ser alguien como Michael Crichton. En definitiva, aprende a ser

GUAPO, ALTO Y MILLONARIO

58 AÑOS DE GRANDES ÉXITOS

John Michael Crichton nació el 23 de octubre de 1942 en Chicago, aunque en 1948 se mudó (junto a su familia, claro) a Nueva York. Su padre era periodista y el niño también le cogió el gustillo a eso de aporrear las teclas de la máquina de escribir (entonces no había ordenadores portátiles ni nada que se le pareciera). Con 14 años publicó un artículo en el New York Times relatando un viaje. No sabemos a dónde viajó el joven Crichton, pero ya aquí empezamos a notar el genio del muchacho: hace un viaje y lo amortiza vendiendo un artículo sobre él. Una experiencia que repetiría muchos años después con alguno de los libros de viajes que ha escrito. Pero no adelantemos acontecimientos...

En el instituto nuestro amiguito Juan Miguel era la estrella del equipo de baloncesto: con 14 años ya medía dos metros (ahora mide 2.06) y no metía canastas de tres puntos porque entonces no se habían inventado, que si no... En 1960, tras el típico Baile de Graduación y el típico polvete en la parte de atrás del coche de su padre (un poco incómodo, habida cuenta de su estatura), fue a la Universidad de Harvard, una de las más prestigiosas de EEUU, con el fin de convertirse en escritor, pero aquello era demasiado duro para él. Chico de sobresalientes, siempre le ponían un aprobado raspado. Tanto es así que en una ocasión copió al pie de la letra un ensayo de George Orwell, el profesor no se dio cuenta y le pusieron un bien alto, lo cual acabó de convencer a Crichton que quien se equivocaba era todo Harvard y no él. Curiosamente, ese episodio de Orwell volvió a la vida del escritor muchos años después, demostrando lo aficionados que son los yanquis a hurgar en el pasado ajeno. Resulta que le pusieron una demanda por el guión de Twister, la película esa de los tornados, y los abogados de la acusación pusieron como



ejemplo su plagio universitario para demostrar que era reincidente. El caso es que Crichton ganó el juicio, con lo que la historia de que lo hizo para demostrar que los profesores le tenían manía debió de ser convincente para el jurado.

Visto que lo de la literatura no le iba bien decidió pasarse a la antropología y acabó la carrera en 1965 con honores tras lo que se casa con una antigua compañera de instituto (la del polvete incómodo, seguramente) Joan Radam, y coge una beca de lector visitante en Cambridge (Inglaterra) y gana un premio docente que le permite viajar durante un año por Europa y Norte de África. Ya, ya hemos comentado que lo de viajar de gorra siempre se le había dado bien. De vuelta a Harvard en 1965 decide empezar la carrera de medicina, pero pronto se dio cuenta de que no era buena idea, ya que la sangre le mareaba. A pesar de que intentó dejar la carrera varias veces, su mujer y sus amigos le insistían en que siguiera y en 1969 acabó sus estudios. En 1970 se divorció de su mujer, probablemente por la lata que le dio todos esos años de carrera. Pero pronto encontró el amor. De hecho lo encontró tres veces más, ya que va por la cuarta esposa, Anne-Marie Martin, con la que lleva casado desde 1987. Ya hemos comentado que Crichton es bastante guapo (además de rico) aunque sospechamos que su frondosa mata de pelo se debe a algún tipo de costoso transplante.

Bueno, en aquella época Crichton no era rico, pero sus relatos policiacos, escritos bajo seudónimo, le dieron bastante dinero como para pagarse la carrera. Algunos de los seudónimos utilizados eran los de John Lange, Michael Douglas (nada que ver con Catherine Zeta Jones) o Jeffery Hudson, y precisamente bajo ese seudónimo escribió A Case of Need, en la que criticaba a personas reales de Harvard y el sistema de evaluación empleado en la universidad. Lo malo del caso es que ganó el prestigioso premio Edgar y para cobrarlo era necesario revelar su identidad. Tras dudarlo mucho lo hizo y, en contra de lo que se temía, no le expulsaron de la universidad. De hecho, cuando publicó su primera novela, La amenaza de Andrómeda, y ésta se convirtió en un éxito e incluso se hizo una película, el estudiante de 26 años se hizo muy popular en el hospital universitario. Y empezó a ganar mucho dinero. Una vez con el título en la mano (y un título de Harvard es una cosa muy prestigiosa) Crichton decidió que sería escritor a tiempo completo, lo cual provocó el asombro de sus conocidos y, probablemente, ayudó a su primer divorcio.



Desde entonces ha publicado 12 novelas, lo cual no es tanto para 30 años de carrera, aunque esta poca productividad parece demostrar que, contra lo que es usual en estos escritores de best sellers, Crichton no utiliza "negros" que escriban para él, aunque parte de este tiempo lo ha dedicado a dirigir siete películas, escribir un par de libros de viajes (¿Veis? ¿Veis?) y crear la serie de televisión ER, Urgencias.

Además, como hemos visto, Crichton siempre ha sido bastante cerebrito y está al tanto de los últimos acontecimientos en el terreno de la ciencia, estando suscrito a revistas como Nature o Science, donde se publican todas las novedades en ese campo. Su interés por las nuevas tecnologías le hizo escribir en 1983 un libro teórico sobre las nuevas tecnologías de la información, Electronic Life. Vamos, que ya hablaba de internet cuando no había de eso y creó FilmTrack, una empresa que hace software de gestión para estudios de televisión y de cine. Hasta ganó un Oscar en 1994 de esos que dan a gente que hace aportes científicos y técnicos a la industria cinematográfica. Y no solo eso, sino que es coleccionista de arte moderno (ya hemos dicho que es rico) y escribió una biografía del artista Jasper Johns. (¿Os acordáis de la descolorida bandera de los EEUU que abría y cerraba Salvar al Soldado Ryan? Pues ese plano está basado en un cuadro del tal Johns) Y, claro, es un viajero impenitente, habiendo plasmado en su libro Travels su periplo por Bangkok, Malasia, Pakistan, Kilimanjaro, Jamaica y Nueva Guinea. ¿Aún más? ¡Claro! Crichton está interesado en los fenómenos paranormales (aunque esto, curiosamente, no lo ha plasmado en ninguna novela) y dice haber visto auras, ha doblado cucharas (mentalmente, se supone) y ha hecho un exorcismo. Vamos, que doblar cucharas y un exorcismo es lo mismo. Ay, Michael Crichton...

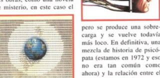
Fantasmadas aparte, y a pesar de estos devaneos espirituales, Crichton, que para eso es rico, tiene los pies muy en el suelo y se interesa mucho por la actualidad social, la cual ha reflejado en algunas novelas, de manera bastante polémica a veces, revelando un espíritu más cercano al republicanismo que al Partido Demócrata.

Total, que para ser Michael Crichton tienes que ser guapo, alto, estudiar medicina, saber de arte, interesarse por la Ciencia, tener conocimientos de Historia, viajar mucho, tener conciencia de su entorno social y escribir de manera inteligible. Lo de los fenómenos paranormales es optativo. Lo del polvete en el asiento de detrás del coche, también. Ah, y estar un poco obsesionado por los parques de atracciones también viene bien. Y ¿qué sale de todo este batiburrillo?

FUE A LA UNIVERSIDAD DE HARVARD, UNA DE LAS MÁS PRESTIGIOSAS DE EEUU, CON EL FIN DE CONVERTIRSE EN ESCRITOR, PERO AQUELLO ERA DEMASIADO DURO PARA ÉL. CHICO DE SOBRESALIENTES, SIEMPRE LE PONÍAN UN APROBADO RASPADO.

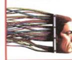
DE PAPEL

LA AMENAZA DE ANDRÓMEDA (1969).
Un virus extraterrestre llega a una pequeña población y se carga a todo quisque. Un grupo de científicos investiga la infección e intenta evitar su propagación. La primera novela de Crichton se basa en sus conocimientos médicos y está estructurada, al igual que la mayoría de sus obras, como una novela de misterio, en este caso el



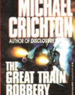
por qué de que los únicos supervivientes sean un niño de meses y un borracho y si esto es la clave para detener la infección. En definitiva anticipa el actual pánico a virus del tipo Ebola y le lleva treinta años de ventaja a películas como Contagio o Virus.

EL HOMBRE TERMINAL (1972).
Crichton sigue con sus venas médicas y cuenta la historia de un hombre, técnico en inteligencia artificial, que sufre un accidente de coche y los daños cerebrales que tiene le convierten en un peligro social: ataca a todo aquel que tiene que ver con máquinas (como los gasolineros) o actúa como una máquina (como las prostitutas). Una operación que le conecta cuarenta electrodos en los centros del placer del cerebro parece la solución,



pero se produce una sobrecarga y se vuelve todavía más loco. En definitiva, una mezcla de historia de psicópata (estamos en 1972 y eso no era tan común como ahora) y la relación entre el hombre y la máquina.

EL GRAN ROBO DEL TREN (1975).
Con un cambio total de registro Crichton novela unos hechos reales que acontecieron en Inglaterra durante 1855: el robo de la paga de los soldados de la

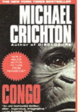


guerra de Crimea, que es transportada en un tren. El libro es divertidísimo, ameno e intrigante y te describe muy bien tanto la época como el pensamiento de los habitantes del Imperio Británico, la gran potencia del siglo XIX.

DEVORADORES DE CADÁVERES (1976).
Otra novela histórica y otra basada en hechos reales. En este caso se inspira en los escritos de Ibn Fadlan, una especie de Marco Polo en versión árabe del siglo X que fue embajador en Escandinavia y es una de las fuentes más creíbles en cuanto a descripción de las costumbres de los vikingos. Crichton se empapó de sus escritos y pergeñó una entretenida historia que mezclaba antropología nórdica con una extraña raza de caníbales (posiblemente restos de alguna raza humanoide prehistórica) que luchan contra los vikingos. La novela está narrada a través de las impresiones del árabe, que resulta más cercano a nuestra mentalidad actual que los propios vikingos que, al fin y al cabo, eran europeos. A Crichton le sale una novela bonita y entretenida.

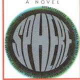
SUS RELATOS POLICIACOS, ESCRITOS BAJO SEUDÓNIMO, LE DIERON BASTANTE DINERO COMO PARA PAGARSE LA CARRERA. ALGUNOS DE LOS SEUDÓNIMOS UTILIZADOS ERAN LOS DE JOHN LANGE, MICHAEL DOUGLAS (NADA QUE VER CON CATHERINE ZETA JONES) O JEFFREY HUDSON.

CONGO (1980).
Crichton vuelve a cambiar de registro y se acerca a las novelas de aventuras selváticas del siglo XIX en versión high tech (bueno, high tech de 1980). Se trata de las aventuras en las junglas africanas de la típica expedición que va en busca de otra expedición perdida, salvo



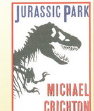
que los rescatadores llevan entre sus filas a una mona que sabe hablar con lenguaje de signos, algo que realmente luego se ha conseguido con chimpancés. Por el camino se encuentran con una ciudad perdida y una raza de gorilas asesinos muy malos. Crichton sabe mantener el interés y la novela se hace bastante entretenida, algo en lo que el autor es un experto.

ESFERA (1987).
Siete años, siete estuvo Crichton sin escribir hasta que salió con Esfera, otra de expediciones, pero al fondo del mar. Los americanos



descubren una nave aparentemente extraterrestre enterrada en el fondo del mar y mandan un equipo a explorarla. Dentro empiezan a pasar cosas raras que tienen que ver con el poder de la mente sobre la realidad, la física cuántica y los agujeros negros. En este caso, aunque la intriga existe (referida, por ejemplo, a la anatomía interna de unos calamares gigantes) la novela resulta pesada y el final poco satisfactorio.

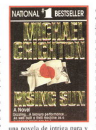
PARQUE JURÁSICO (1990).



Esta seguro que te la sabes, freakie. Pues eso: experimentos genéticos encaminados a recrear los dinoaurios de eras pretéritas para formar un parque temático y la cosa se sale de madre. Persecuciones, sustos y alharacas en una novela realmente trepidante y que, además, incluye conceptos de matemática fractal y del caos. Uno de los protagonistas es un matemático (que, aparentemente, muere al final de la novela, o así me lo pareció a mí cuando la leí) y utiliza esos conceptos tan novedosos para explicar por qué es imposible mantener un parque zoológico de dinosaurios. Total, tampoco hacía falta matemáticas para eso: con un poco de sentido común basta. Y, por cierto, los tiranosaurios vivieron en el Triásico, no en el Jurásico.

SOL NACIENTE (1992).

Aunque tiene sus elementos tecnológicos, referentes a tratamiento digital de imágenes sobre todo, se trata de



una novela de intriga pura y dura que toma como base el asesinato de una prostituta de lujo en la sala de reuniones de una corporación japonesa asentada en Los Angeles. Pero se trata de algo más que un asesinato, y hay mucho dinero de por medio. Los investigadores son un veterano policía conocedor de la cultura japonesa y otro que no entiende nada de nada. Holmes y Watson, vamos. Es de estos libros que te lees de un tirón de lo ágil y de lo emocionante que es, y además tiene un "falso final". Cuando te crees que todo se ha resuelto resulta que no y vuelve a haber emoción e intriga. Ahora bien, esta novela es muy política y advierte sobre el peligro de que la economía americana caiga en manos de los japoneses, un temor muy presente en aquella época en la sociedad americana. Luego no ha sido para tanto... si dejamos aparte Pokémon.

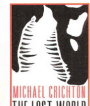
CRICHTON SIEMPRE HA SIDO BASTANTE CEREBRITO Y ESTÁ AL TANTO DE LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL TERRENO DE LA CIENCIA, ESTANDO SUSCRITO A REVISTAS COMO NATURE O SCIENCE, DONDE SE PUBLICAN TODAS LAS NOVEDADES EN ESE CAMPO. SU INTERÉS POR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS LE HIZO ESCRIBIR EN 1983 UN LIBRO TEÓRICO SOBRE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, ELECTRONIC LIFE.

ACOSO (1993).

Y otra de polémica, esta vez a costa de un tema candente: el acoso sexual. Lo que pasa es que en vez de ser un hombre el que acosa a una mujer es justo lo contrario. Era la época de los thrillers eróticos y había que subirse al carro. Un ejecutivo se encuentra con que su nuevo jefe es una antigua novia. El intenta ser lo más profesional posible, pero acaban liados en el despacho de ella. Lo peor es que ella luego le acusa a él de acoso y ya la tenemos liada. El pobre hombre acaba de villano y la pérfida está a punto de salirse con la suya. Y es que en todos los sitios hay un hijoputa. En los intentos del ejecutivo por limpiar su nombre hay hackering e internet de por medio, para que todo quede más moderno. El resultado de todo esto es, como mucho, solvente, y Crichton, como en el caso de Sol Naciente, dedica su buen espacio para pontificar sobre el acoso y le falta decir "claro, es que se visten como putas".

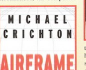
EL MUNDO PERDIDO (1995).

Si fotocopiar es delito, Crichton debería estar en la carcel, ya que la secuela de Parque Jurásico es i-gua-li-ta que la novela madre. Pero igual, igual, igual. Igual. Lo mismo. Con niños, con el mismo matemático (que no había muerto) y los mismos fractales. Igualito. Y además de copiarse a sí mismo, le copia el título a la magnífica novela de Conan Doyle.



Nada, que había que hacer la secuela de la película y al pobre Crichton le tocó hacer la novela para que se pudiera hacer la secuela y, de paso, ganar unos cuantos millones de dólares más. Total, para el caso que le hicieron los guionistas de la película...

AIRFRAME (1996).
Con esta novela empezó la costumbre de no traducir los títulos de las novelas de Crichton. En este caso el autor se introduce en los entresijos de la seguridad aérea y los accidentes aeronáuticos, las compañías de seguros y los intereses de la compañías aéreas. Y, como siempre, hay misterio, en este caso ver por qué puñetas se estrelló el avión de marras, con lo que Crichton aprovecha para ilustrarnos sobre cuestiones técnicas, como suele hacer en todas sus novelas. Eso sí, que nadie se asuste, que el avión es el medio de comunicación más seguro que existe. Yo nunca me he estrellado en un avión... y tampoco me he subido a ninguno, ahora que caigo.



TIMELINE (2000).
Crichton regresa a la ciencia ficción con una de viajes en el tiempo, universos alternativos, paradojas temporales y física cuántica. Unos científicos del presente están haciendo experimentos secretos sobre la posibilidad de viajar en el tiempo, financiados por un hipermega-multimillonario que quiere hacer un parque temático con objetos antiguos rescatados de sus épocas de origen. Sí, otro parque temático. Como en Parque Jurásico. El director del proyecto se pierde y manda un mensaje desde la Francia de 1357 y allá que van sus ayudantes a ver si lo rescatan, angelitos, con un plazo de 37 horas para volver, o si no, se quedan allí para siempre. El amigo Michael vuelve a dar en el clavo y le sale una novela emocionante, bien contada y con una trama impecable, aunque se le note, como en la mayoría de sus novelas, que las escribe pensando en su futura adaptación cinematográfica. Además, de estas de viajes en el tiempo están llenos los anaqueles de la ciencia ficción. Y mejores. ■

JOSE ENRIQUE MACHUCA

El próximo mes: ¡Películas y variedades varias de Michael Crichton!

PARA SER MICHAEL CRICHTON TIENES QUE SER GUAPO, ALTO, ESTUDIAR MEDICINA, SABER DE ARTE, INTERESARSE POR LA CIENCIA, TENER CONOCIMIENTOS DE HISTORIA, VIAJAR MUCHO, TENER CONCIENCIA DE SU ENTORNO SOCIAL Y ESCRIBIR DE MANERA INTELIGIBLE.

http://www.crichton-official.com/
http://www.globalnets.com/crichton/
http://spaa.simplenet.com/crichton/
http://www.powerup.com.au/~stott/film.html
http://www.timelineworlds.com/
http://www.geocities.com/Hollywood/1222/
http://www.timelineworlds.com

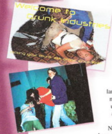
¿Borracho yo? ¡ Tururú !

Las encuestas cantan: nuestros jóvenes beben más y antes que las generaciones pasadas; una preocupación más para nuestra maltrecha sociedad, ávida de valores e integridad. En una cruzada por lo sagrado, el site **www.iamdrunk.com** pone en evidencia el "mal beber" que tienen no pocos. Así, esta web nos pone de frente a la cruda realidad para que, una vez pasado el trance y el shock, podamos aprender... ¿Seguro? No...

Qué va. Al contrario. Los sinvergüenzas de www.iamdrunk.com se jactan de formar, por decirlo de alguna manera, la comunidad virtual de borrachos más famosa de la Red. El site contiene toda una colección de testimonios gráficos y escritos del estado que alcanzamos con unas cuantas copas de más. No importa de donde seamos, estar borracho es algo universal y que une a los pueblos. Y no, no nos estamos refiriendo a esos salvajes que se ponen hasta el cogote de cerveza y se ponen a romper escaparates y tirar sillas como si de una Eurocopa cualquiera se tratara. Nos referimos al único e innato estado de camaradería y compadreo de la gente después de unas horas atornillados a la barra. Algún malpensado dirá que estamos ensalzando el alcoholismo. Lo que hacemos es decir que este site refleja eso, la sonrisilla tonta, la mirada perdida, y la dudosa verticalidad del individuo en las noches de fines de semana.

Tú puedes ser la estrella

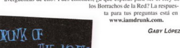
Sin duda, el apartado que más aplausos ha merecido por parte de los visitantes de www.iamdrunk.com es el del Borracho del Mes. Los etílicos internautas son los que se proponen a ellos mismos y a sus allegados para participar en esta dura pugna por el estrellato de la embriaguez. Claro, siempre estará el gracioso que mande una foto de su prima en actitud desvergonzada abrazando una farola (o la taza del WC) con el deshonesto fin de chantajearla o simplemente obtener pública y gratuita mofa, befa y escarnio. Pero la mayoría de las veces son humildes bebedores que quieren dar desnudo testimonio de su vicio y su perdición.



El honorable Borracho del Mes será elegido entre las imágenes enviadas y servirá de ejemplo para aquellos que quieran navegar en las procelosas aguas del whisky y ganar la fama con ello. Bien es cierto que algunas instantáneas alcanzan la truculencia, no siempre deseada. En su afán por la autenticidad, y para que la foto no dé viso alguno de manipulación (por ejemplo, simular el gesto de borracho con maquillaje) algunos candidatos (y ganadores) enseñan incluso el momento en que el cuerpo humano repele lo que le echen, tras una muy mala digestión durante una muy mala noche. Y sí, da un poco de asquito. Pero entre ellos también ha habido ganadores, así que casi todo vale.

No en vano, ¿quién no ha hecho el ridículo una noche de borrachera? Es más, ¿quién no hace el ridículo, viernes sí, viernes también? Aún más lejos, ¿acaso te avergüenzas de ello? Pues entonces, ¿a qué esperas para ser el Rey de los Borrachos de la Red? La respuesta para tus preguntas está en **www.iamdrunk.com.**

Gaby López







SPIDER-MAN SE SUBE POR LAS PAREDES

Y no es para menos, porque cuánto tiempo llevamos escuchando rumores sobre la película que se iba a hacer de imagen real sobre el personaje de Marvel. La cosa se remonta a mediados de los 90, cuando circuló la noticia de que James Cameron se iba a encargar del proyecto. Pero Cameron no quiere acabar como su Titanic y ha cedido el testigo a Sam Raimi. Algunos se preguntarán quién es este tipo y seguramente no hayan ni oído hablar del señor Raimi y otros lo conocerán bien, los más frikis. La gente como vosotros, los lectores de @lgarroba.

Vamos por partes. Todos sabéis quién es Spiderman (sí, ya sé que es Peter Parker, pero no me refería a eso). Pues Spiderman ha sido, es y será el buque insignia de Marvel, una de las grandes editoriales de cómics de los Estados Unidos. Y como cabeza representativa de la empresa se merece una buena versión cinematográfica, y por qué no también en series de animación. El caso es que Spidey, desde su primera incursión en la pequeña gran pantalla no ha pasado del triste calificativo de penoso. Más de uno se estará acordando de aquellas películas de los 70 donde, con pantalones acampanados incluidos, nuestro querido lanzarredes hacía sus pinitos. Ojalá recordáramos esas películas por los pantalones acampanados y por nada más... pero la cuestión es que de lo malas que eran, el único recuerdo bueno es eso, los pantalones acampanados.

Y es que Marvel, en cuanto a las adaptaciones cinematográficas de sus cómics no ha tenido mucho cuidado, no como su más directa rival. La editorial DC, cuna de Superman y Batman entre otros, es una filial de la Warner y eso tira mucho. Seguramente todo el mundo conoce más a estos dos personajes gracias a sus adaptaciones, y hay que señalar que Christopher Reeves también llevaba los pantalones acampanados, pero no es recordada la película de Superman precisamente por eso. Tampoco es que Marvel se haya preocupado mucho por estos temas o por la calidad de sus adaptaciones. Pero parece que eso ha cambiado.

Marvel se moderniza

Ahora, junto con el estreno de la película de X-Men todo parece indicar que se va a producir un lanzamiento a gran escala y de calidad de Marvel en los cines. La primera de la nueva tanda fue Blade, una película muy cuidada, con grandes dosis de acción y para nada aburrida. Contaba con actores de gancho que hacen siempre que acuda más público de otra condición, una condición no friki, ya sabes. Y con una primera escena de las que te hacen babear y te engancha en el sillón, aunque no sepas nada de su protagonista. Esperemos que en Spiderman "la película" ocurra algo parecido y no estemos deseando salir de la sala corriendo antes de que termine la peli. ¿Os acordáis del horrible comienzo de Batman y Robin, verdad? A una cosa de esas me refiero.

Los más despistados deben saber que la película de Spidey lleva gestándose desde el 85, cuando Marvel malvendió los derechos de explotación de su personaje a una productora de

MARVEL COMICS



segunda fila y esta a su vez los volvió a revender a otras tantas. Aquí se encontró Cameron el primer follón, después de haberse currado un elaborado proyecto sobre la película a principios de los 90 se vio sumergido en una pelea por los derechos del personaje entre todas las seudocompañías y la Marvel. Lucha que se vino produciendo hasta este mismo año, cuando la mismísima Sony entró en la puja y consiguió reunir todo los entresijos legales para realizar la película. Y junto al derecho de explotación de la imagen del trepamuros en la gran pantalla se llevó la obligación de que el proyecto viera la luz en breve. O sea que esta vez, lo que se cuenta de la peli de Spidey, va en serio y a corto alcance. Para la realización de dicho proyecto, Sony incluso llegó a comprar el primer borrador que hizo Cameron y al parecer a partir de ahí se va a trabajar en la realización del guión.

Aunque sin Cameron a bordo, según sus propias palabras fue un proyecto que quiso hacer hace 9 años pero que con el paso del tiempo ha perdido las ganas y el interés que tenía en dicho trabajo. De esta forma hubo que buscar a personal nuevo para que realizaran la película, ya que no se puede dejar parado el proyecto, se barajaron varios nombres. Los primeros en aparecer fueron los de Roland Emmerich y Dean Devlin (ID4 y Godzilla) y junto a ellos los de Leonardo DiCaprio o Jim Carrey. Gracias al cielo ninguno de estos nombres van a estar en los títulos de crédito de la película de nuestro amigo y vecino, el asombroso Spiderman.

A sus pies señor Director

Y entonces, para bien o para mal, surgió el nombre de Sam Raimi para dirigir la cinta. Para los que no sepan quien es no estaría de más que se fijaran en los créditos de las tres partes de Posesión Infernal, o de la última y más conocida parte de la saga El Ejercito de las Tinieblas. O en la serie de Hércules y Xena que se emite en televisión. Y en los de Darkman, Un plan Sencillo, Rápida y Mortal... Ya estáis situados, ¿verdad? Pues este señor, venido del cine gore, como su compañero Peter Jackson que está preparando la trilogía del Señor de los Anillos, va a ser el que dirija la fiesta, con movimientos de cámara y perspectivas de vértigo.

Lo que tiene a su favor es que es un director friki de 40 años con muchas ganas de hacer cosas de estas. Queremos decir películas de gran presupuesto, con grandes estrellas y efectos especiales. Y además basadas en un personaje de cómic que todo el mundo conoce.

Lo que tiene en contra es más peliagudo. Nadie pone en duda que hacer una película sobre un superhéroe es complicado. Es complicado porque tienes que hacerlo creíble, y si este superhéroe es un tío que lleva un pijama rojo y azul y que además se balancea en telaraña por las calles de Manhattan todavía es más complicado. Es complicado porque este tipo no para de saltar y trepar de un rascacielos a otro, sin esfuerzo aparente. Y porque aparte de todo esto tienes que contentar a miles de frikis del personaje, que son legión y a la mínima de cambio saltan a la yugular. Y al público más normalito que va a ver una película de aventuras y no tiene por qué saber nada del personaje antes de empezar a ver la película.

Aunque es posible que nada de esto sea un problema para Raimi, porque es un director

Lo que se cuenta de la peli de Spidey, va en serio y a corto alcance.



que hace las películas para sí mismo. O sea que al primero que le tiene que gustar es a él. Y es muy meticuloso. El problema puede ser nuestro porque no sepamos cogerle el puntillo a su sentido cinematográfico.

El casting

En estos casos, y como es costumbre ya entre todos los aficionados con conexión a la red, hay muchos rumores que flotan en el ambiente. El rumor más importante es el que coloca a James Franco o Scott Speedman como posibles candidatos al papel de Peter Parker. El primero no es demasiado conocido por estos lugares, de momento sólo ha hecho series de televisión y ha tenido un pequeño papel en la película de Drew Barrymore Nunca me han besado aunque actualmente parece que está empezando a darse a conocer y está realizando una serie sobre la vida de James Dean, haciendo del mismísimo Mr.Dean. Y el segundo tampoco ha salido de momento de la pequeña pantalla pero parece que tiene más proyección gracias a su papel en la serie norteamericana Felicity, donde hace de Ben, el estudiante por el que la protagonista deja todo para seguirle hasta Nueva York. Cualquiera de los dos podría ser un buen Peter Parker. James Franco tiene 22 años, es de complexión normal, tirando a canijillo (como el Peter Parker del instituto) y tiene el pelo y los ojos marrones. Clavadito al trepamuros. Scott es un poco mayor, 25 años, y de complexión más fuerte. Es castaño, pero tiene los ojos claros y puede tener más gancho entre las féminas por su personaje de la serie Felicity.

A parte de estos candidatos se han barajado muchos otros nombres desde que se iniciaron los rumores sobre la película. Entre otros han estado los de Leonardo DiCaprio, Nicholas Brendon (Xander en Buffy Cazavampiros), Wes Bentley (Ricky en American Beauty) y cualquier joven promesa que esté de actualidad. Quizás por esta numerosa cantidad de posibles candidatos para encarnar a Peter Parker circula en la red la posibilidad de que Sony, la productora de la película, esté más preocupada por buscar el nuevo rostro del milenio, tipo Brad Pitt, que en hacer una buena película.

Entre algunos nombres de candidatos han estado los de Leonardo DiCaprio, Nicholas Brendon, Wes Bentley y cualquier joven promesa que esté de actualidad

Todo esto nos lleva a la siguiente pregunta... ...y ¿quién se va a encargar de dar vida al hombre del traje rojo y azul?

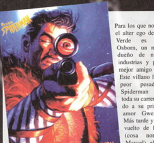
Pues para empezar, el traje de Spiderman no va a ser rojo y azul. Siguiendo la línea marcada por la estética Matrix y lo visto en los diseños de la película de X-Men, todo parece indicar que el traje de Spidey será de un tono oscuro (como el furgón del Dioni) y seguramente con partes de cuero.

No preguntéis cómo se puede mover una persona, o más bien Spiderman con un traje de cuero. No creo que lo hayan tenido muy en cuenta. Otro cambio respecto al traje es que los ojos grandotes a los que estamos acostumbrados que lleve la máscara van a dejar de ser tan grandes. El motivo una vez más es la estética. Hay que buscar un nuevo diseño para el traje de Spiderman, un diseño más acorde a las tendencias del nuevo milenio. Aunque para ello tengan que saltarse más de 30 años de historia.

Y seguimos con los cambios. Le tocan a los lanzarredes, que si bien no son parte del traje sí son un elemento indispensable para el personaje. Pero no os preocupéis, porque el bueno de Parker no va a dejar de lanzar telaraña. Más bien la va a crear su propio metabolismo.

Sí a un joven le pica una araña radioactiva y consigue la fuerza y agilidad proporcional a su tamaño es también lógico que produzca su cuerpo la telaraña. Sí, es lógico. Pero no es el Spiderman que conocemos.

O más bien al que estamos acostumbrados. Porque ya hubo un Spiderman que creaba su propia telaraña, fue el protagonista de una saga en Marvel que se tituló Spiderman 2099. Tampoco se sabe todavía quien se va a hacer cargo de los efectos especiales, y este hecho es muy importante, porque se puede cargar la película entera un Spiderman en 3D mal animado.



Los malos

Todo superhéroe tiene un supervillano. Un némesis que desde siempre está y estará haciéndole la vida imposible al héroe. Maquinando entre las sombras. Jugando sucio y tendiendo trampas insalvables. Un villano como debe ser.

Los personajes candidatos para está película son dos, el Duende Verde y el Doctor Octopus. Todavía no se sabe que actores harán los papeles o si se van a quedar los dos supervillanos en la película.

Para los que no lo sepan el alter ego del Duende Verde es Norman Osborn, un millonario dueño de numerosas industrias y padre del mejor amigo de Peter. Este villano ha sido la peor pesadilla de Spiderman durante toda su carrera, matando a su primer gran amor Gwen Stacy. Más tarde y habiendo vuelto de la muerte (cosa normal en Marvel) el Duende Verde también consigue matar, aunque esto no está muy claro todavía, a la hija de Peter y Mary Jane (la guapa y modelo mujer de Parker) y secuestrar a su queridísima tia May, pieza fundamental en la vida del reportero del Daily Bugle.

Dock Ock, como lo llama Spidey, tampoco es un perita en dulce. Este aclamado científico sufrió un terrible accidente con radiación de por medio (como todo en Marvel) que le pegó a su torso un arnés con una especie de tentáculos que le servía para manipular las muestras peligrosas a distancia. Se volvió loco y empezó su carrera en el crimen. Fue uno de los primeros supervillanos a los que se enfrentó un todavía canijo Peter Parker. El buen doctor incluso llegó a tener un idilio con la tía May. Muy fuerte. Dejando a parte superpoderes, no puede faltar el mayor "fan" de Spidey en su carrera. No es otro que J.J. Jameson, director del periódico neoyorquino Daily Bugle. Un personaje que ha estado vendiendo su cruzada personal contra Spiderman tirada tras tirada, enfrascado en descubrir para todo el mundo el fraude que es el trepamuros.



Y como estos muchos más, tantos que necesitaríamos varios números para poder contarlo.

En definitiva, Spiderman es un personaje de gran riqueza y uno de los superhéroes más carismáticos que se han inventado nunca. Por ese motivo los responsables de llevarlos a la gran pantalla debería hacer suyo el lema de Peter Parker...

...un gran poder conlleva siempre una gran responsabilidad.

Jose Aguilera

Hay que buscar un nuevo diseño para el traje de Spiderman, un diseño más acorde a las tendencias del nuevo milenio.

http://members.xoom.com/comicrealm/comiczone/index2.html
http://www.aint-it-cool-news.com/
http://www.imdb.com/

Boccato Di Cardinale

Reconozcámoslo: Dedicarse a lo que a uno le gusta conlleva más sacrificios que recompensas. Dedicarse por completo a una vocación significa renunciar a la familia, a la comodidad; significa dedicar más horas que las que dedicarías a un trabajo normal...pero, sobre todo y por encima de todo significa llevar una dieta determinada. ¿Qué no? Vamos a ver: el atleta debe engullir aquellos alimentos que no lo incapaciten para batir algún que otro récord mundial, la modelo debe alimentarse sólo de productos que mantengan la línea y aumenten la pechera, el redactor de @lgarroba debe tomar alimentos que no le impidan el uso de las dos manos para seguir escribiendo ¿Y el freaky? El freaky debe comer alimentos grasos(que taponen las venas al instante) rebosantes de azúcar (que provoquen caries inmediata) y, sobre todo de fácil elaboración (mejor dicho de nula elaboración) impidiendo así la salida al mundo exterior en busca de ingredientes y el consiguiente contacto humano. Es por eso en lo más alto de la pirámide alimenticia del freaky se encuentra este alimento, rey de reyes, imperator mundi, gloria hossana:

La pizza

Están locos, estos romanos

Porque fueron ellos, y sólo ellos, los que dieron lugar al invento que ha deleitado los paladares de millones de personas. Durante sus campañas, comieron pan ácimo (ya sabéis, ese pan sin levadura que comían los judíos durante la pascua). Sin embargo, los soldados encontraban este preparado más bien soso... así que, dicho y hecho, en una hoguera (De hecho, la raíz para la palabra "pizza" viene del latín "picea", que hace referencia al ennegrecimiento que sufre la masa por debajo al ser tostada en una hoguera) con un poco de hierbas, queso y aceite ...et voilà! (¿o debería decir "ecco!"?) la pizza había nacido.

El invento se mantuvo virgen, cual redactor de @lgarroba, hasta bien entrado el siglo XVIII. Por aquel entonces, la pizza era vendida por los vendedores ambulantes a las masas más pobres de la ciudad de Nápoles. Con la llegada del tomate, desde las Américas, la cosa se enriqueció un poco más, pero no pasó de ser un alimento para los más desfavorecidos...hasta la llegada de la reina Margarita.

Corría el año 1889 y esta señora paseaba con su esposo Amadeo I de Saboya (sin premio, please), cuando vio a un pobrecito de esos que dan mucha pena a las reinas, comiendo una pizza. La reina pidió a uno de sus guardias que le acercaran un trozo de eso que estaba comiendo el pobrecito. Tanto le gustó el reino a la glotona reina, que no pasaba un día fuera de palacio sin probar un poco del preciado alimento. No obstante, la pizza era un plato considerado plebeyo, cosa que nuestra adorada reina (a la que imaginamos como la hermana gorda de Monserrat Caballé) cambiaría al invitar al reputado cocinero Rafaelle Esposito (Nota: lo de "reputado" viene a colación con la fama del cocinero, no significa que ese señor anduviera en compañía de señoritas de vida relajada). Bueno pues este señor cocinó, a petición de la reina, una pizza con albahaca, queso y tomate (verde, blanco y rojo: los colores de la bandera italiana). Pronto se corrió la voz de la pasión de la reina por las pizzas, lo que hizo que la especialidad que Esposito había preparado se la





conociera como la "pizza Margarita" que el freaky, de natural tacaño, conoce y adora al ser ésta la más barata de cualquier menú. Dicen los entendidos que la mejor y más auténtica pizza es la pizza Napolitana, que mantiene su exquisitez independientemente de la calidad de los productos locales (especias, ajo y tomates cultivados en las cenizas del Vesubio y queso mozzarella fresco) y la habilidad del pizzaiolo (el maestro pizzero). La base para una buena pizza es eso: la base, la masa. Ha de estar elaborada únicamente con harina, levadura, agua y sal. La masa ha de estar amasada manualmente o con una batidora, pero poniendo un cuidado extremo en no calentar la masa. El horno ha de ser de leña, con forma de campana y el suelo hecho de roca volcánica. A la hora de colocar la pizza en el horno, ésta hay que ponerla sobre el suelo del horno, nunca en nigún tipo de recipiente. Por último, la temperatura ha de mantenerse entre los 400º y 425º centrigrados.

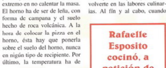
Ya sabes lo más importante... ¿Estás dispuesto a ponerte manos a la obra? (tranquilo, tío, tu madre limpiará después la cocina...)



Con las manos en la masa

Es importante que sepas desenvolverte en las labores culinarias. Al fín y al cabo, cuando tengas 50 ó 60 años, a lo mejor tienes que irte de casa de tus padres.

La verdad es que pizzas hay tantas como se quiera y la mayoría son comestibles. Ahí van unas cuantas ideas. Por supuesto, y siempre en la línea @algarroba, te ofrecemos las recetas más originales.



Rafaelle Esposito cocinó, a petición de la reina, una pizza con albahaca, queso y tomate (verde, blanco y rojo: los colores de la bandera italiana)

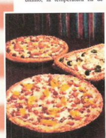
Vayamos por partes. Es bastante normal tomar pizza para almorzar o cenar. Lo que ya resulta más extraño es tomarla de desayuno. Por supuesto, no nos referimos aquí a las pizzas frías de la noche anterior que te metes entre pecho y espalda nada más levantarte, no; se trata de elaborar una pizza especialmente orientada al desayuno: se trata de una pizza individual, con salchichas y tomate. Más raro aún es tomarla de postre...pero también las hay; por ejemplo, está la pizza de plátanos o de manzanas (¡en serio!) que son unos platos que se sirven fríos, o la pizza de chocolate (¡de verdad que es en serio!). Más pizzas para momentos inoportunos: La pizza del campista, que es básicamente un sandwich de varios pisos al gusto, aderezado con los ingrediente típicos de una pizza (tomate, mozzarella, orégano, peperoni...etc).

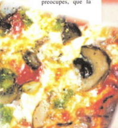
Pasamos ahora al apartado de las pizzas repugnantes. Repugnantes, pero normalitas, son las pizzas que hemos encontrado de guisantes o de garbanzos. Más rara e incomestible es la pizza de ensalada que es una base de pizza normal, con su tomatito y su quesito, que lleva por encima una ensalada verde y mayonesa,



todo calentado al horno. Y vamos al premio @lgarroba a la pizza más freaky (y, por ende, la más asquerosa). Redoble de tambores. And the torta of algarroba goes to...¡¡La pizza de m&m's!!

Y ahora, freaky, mírame fijamente a los ojos: ¿Vas a darte ese trabajazo sólo para comer? ¿Tú, que has sobrevivido una semana a base de Panteras Rosas, palomitas y Kas manzana? ¿Verdad que no? No te preocupes, que la





sociedad moderna está pensada para el freaky.

¿Se la pongo con extra de queso, que queda más jugosa?

El negocio, y el placer, de las pizzas a domicilio viene, como es lógico, dé América. ¿Pero cómo llego la pizza a América?



Pues como llegó todo: con la emigración. Los italianos empezaron a llegar a la tierra de la libertad en la segunda mitad del siglo XIX y con ellos, sus pizzas. Se empezaron a abrir pastelerías en las que también se vendían pizzas. La primera pizzería americana de la que se tiene constancia se instaló en 1905 en el 53/!3 de Spring Street y su propietario era un tal Gennaro Lombardi. No sería hasta el final de la II Guerra Mundial cuando la demanda de pizza se hizo verdaderamente enfermiza. Un montón de muchachos que habían servido en el frente italiano, volvían a casa y traían ganas de pizza (Bueno, también traían ganas de otras cosas, pero para eso no hicieron falta restaurantes) de mucha pizza. Así, tras varios restaurantes más o menos caseros, llegaron, en los años 50, las primeras cadenas de restaurantes pizzeros. Y, con el tiempo, llegaron también aquí:

Telepizza: La veterana, o la más conocida, el caso es que a raíz de ella, surgió el boom de las pizzerías en este puñetero país. Como reza su lema "El secreto está en la masa" y es que precisamente ése es uno de sus principales atractivos: la masa.

Mucho más gruesa que la de una pizza italiana, una sola pizza de esta empresa es capaz de saciar el apetito, incluso, de nuestro excelentísimo

La verdad es que pizzas hay tantas como se quiera y la mayoría son comestibles



director. De entre sus especialidades destacamos la Tres Pisos (más masa que nunca, mezcla de seis quesos, tomate, orégano y los ingredientes que prefieras) y la Suprema (Tomate, orégano, mozzarella, jamón, atún, pimiento verde, pimiento morrón y cebolla). La relación calidad/precio no está mal, quizás un poco cara para nuestros bolsillos de freaky tacaño, pero a su favor tienen las increíbles promos que se marcan, en las que llegan a regalar desde vídeos hasta toallas pasando por -¡yummm!- clicks de famóbil.

Pizza Hut: Nos encontramos aquí ante un clásico de las pizzas en masa (No en vano, su primer establecimiento se fundó allá por el año 1958, en Wichita, Nueva York) Entre sus principales atractivos, se encuentra la posibilidad de elegir entre cuatro tipos de masa diferente para tu pizza, a saber: la Clásica (la de siempre, la que sabe a churro congelado y refrito), la

Pizza Hut

¡Los mejores Pizzas hoy en mismo Noche!

Fina(la que más se parece a la masa original de una pizza italiana) la Rolling (la de los bordes rellenos de queso, que hay que comérsela rápido, porque si no el queso se solidifica y se convierte en una especie de engrudo intragable) y la Extreme (que es muy simpática, porque no tiene bordes -El chiste lo ha hecho el señor director de @lgarroba, a él la vergüenza y la condenación eterna-) A su favor, podemos decir que las suyas son las unas de las pizzas más sabrosas que hemos podido encontrar en el mercado; en su contra, unos precios que, a nuestro parecer, se pasan como tres pueblos.







Pizza Queen: Aunque esta franquicia no puede competir en publicidad ni en promociones con las dos anteriores, sus platos no tienen nada que envidiar. Lo que más nos llama la atención de estos restaurantes es su variedad, mientras que en los otros establecimientos, además de la pizza de rigor, sólo puedes probar un triste surtido de spaghetti, en Pizza Queen tienes, además lasagna o tortellini. Los precios son unos de los más económicos del mercado y lo único que se nos ocurre decir en su contra es que sus pizzas son exactamente iguales a los panfletos que reparten (incluso en el sabor a papel)

No sería hasta el final de la II Guerra Mundial cuando la demanda de pizza se hizo verdaderamente enfermiza

No, tranquilo, no vas a tener que salir a la calle. Estos (y otros) restaurantes pizzeros tienen reparto gratuito a domicilio... puedes seguir jugando al StarCraft, sin problemas...

Pues ahí está, alimento completo, alimento comansi. No cabe duda de que la pizza se ha convertido en una pieza clave de la dieta del freaky. Es jugosa, alimenticia, barata y se puede comer con las manos. Y ahora me voy, que me está entrando un hambre... ¿Dónde habré dejado esos Panteras Rosas y la botella de Kas manzana?... ■

PEPE DÍAZ

- http://www.ghgcorp.com/coyej/pizza.htm
- http://chefexpress.com/index.html
- http://www.telepizza.es
- http://www.pizzahut.com
- http://www.freeyellow.com/members8/free-recipes/pizza.html
- http://soar.berkeley.edu/recipes/pizza/index0.html
- http://www.fatfree.com/recipes/pizza/
- http://www.saltandpepper.com/html/pizza.html
- http://www.pizzarecipes.com/order.htm
- http://www.weblinkenterprises.com/Pizza/pizza_recipes.htm

LA CHUCHEPIZZA

Para 10-15 personas

Ingredientes:

250g de chocolate blanco en trocitos
250g de copos de chocolate fondant
1/2 taza de cacahuete salados
1/2 taza de mini Marshmallows
1/2 taza de cereales de arroz hinchado
1/2 taza de coco rayado
1/2 taza guindas rojas y verdes

Preparación:

En una cazuela de doble fondo, derretir al baño maría dos terceras partes del chocolate blanco y la misma cantidad de copos de chocolate fondant. Añadir los cacahuetes, los marshmallows y los cereales. Distribuir sobre un molde de pizza untado con mantequilla de 28cm. Cubrir con el coco rallado y el resto del chocolate. Decorar con las guindas y dejar reposar en la nevera unas dos horas antes de servir.

WEB DEL MES

www.pinchame.com

No, no es un portal. Es algo mucho mejor. Un site donde se dan cita las más memorables y a la vez inservibles chorradas que puedas encontrarte en la Red. Fotos, sonidos, juegos, textos... Todo te confirma la opinión de que Internet sí que sirve para algo, para quitar el aburrimiento, aunque sea a costa de animaciones con alto contenido erótico, o con imitaciones del celebérrimo Tamagotchi. Todo sea por evitar el tedio, que no es poco. Además, www.pinchame.com está "recién nacida" y promete muchos más contenidos conforme avance el tiempo. Contenidos que puedes enviar tú mismo y ayudar a construir un site mejor.

WEB CHORRA

www.pulpphantom.com

Bueno, chorra por decir algo. Porque no hay nada más chorra que oooootra parodia de Star Wars. Y oh, sorpresa, por Internet y en forma de animación en Flash. Sin embargo, Pulp Phantom está muy bien realizada, en cortos episodios que han acabado con nuestra paciencia, ya que todavía queda bastante hasta que podamos acabar la trama. Por ahora hay 10 episodios disponibles en varios tamaños. Como habréis deducido, Pulp Phantom mezcla La Amenaza Fantasma con Pulp Fiction; o sea, el día y la noche, Lucas y Tarantino, Boba Fett y Travolta... Pero la mezcla sienta muy bien y es muy divertida. Y es que eso de ver a Darth Maul pasadísimo de droga tiene su encanto.



Staff

"Pizza triple extra de queso completa con todo. ¿Y de segundo?": Gaby López

Pizza de anchoas (sin piña, por favor): Pepe Díaz y José Enrique Machuca

"¿Alcaparras? ¿Pero eso se come?": Jose Aguilera

"Qué mal se pasa maquetando lo de las pizzas...": Silvia Díaz y Mijo Berti

"Esa pizza me está mirando desde el plato...": Andrés Gómez

Repartidoras a sueldo fijo: Reme Díaz, Virginia González, Belén Prados, Lisita Granados y Demi Moore -bieeeeen, síiiiii-.

@lgarroba, arroba@activanet.es. Una producción de Freakies Sin Fronteras. Tú puedes ser como nosotros.



¿INTERNET ABURRIDO?
música
aplicaciones
juegosjuegosjuegosjuegosjuegosjuegos
cine español e internacional
MicroShock
juegos
<<<<< Revista de ocio en la RED. Ya en tu quiosco.
El cubil de la hiena El cubil de la
curiosidades
trailers
carmen electra carmen electra carmen electra
televisión
entrevistas
T.V. Las noticias del Guiñol T.V. Las not
@RROBA
LA REVISTA DEL INTERNET UNDERGROUND
VISITA NUESTRA PÁGINA WEB
www.megamultimedia.com/arroba
@RROBA
MegaMultimedia. C/ Compañía 30, 1º. 29 008 Málaga. Tf.: 95 221 66 44
HOJA DE PEDIDO
¡Ver números disponibles!
Suscripción a 6 núm. x 995 = 4995
Suscripción a 12 núm. x 995= 9.995
¡¡¡GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS!!! a partir de dos ejemplares (España)
Nombre
Dirección
Apdo. Localidad Provincia Telf.
Fd.
Suscripción desde el nº- incluido / hasta
Números atrasados
¡Números disponibles! 26-27-28-29-30-31-32-33-34
FORMA DE PAGO
Talón Nominativo MEGAMULTIMEDIA
Sellos de Correos
Visa. N. Cad.
Reembolso

[Curso de LINUX]

8ª Entrega

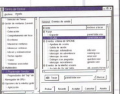
Vuestras preguntas

Este mes vamos a tratar de responder algunas de las numerosas preguntas que nos hacéis en el buzón del curso que, para los recién llegados o despistados habituales (éste último parece el título de una película ☺), recordamos la dirección: curso_linux@softhome.net Teniendo en cuenta que entre curso y linux no es un espacio sino un guión bajo ("_"). Para que veáis que no nos habíamos olvidado de vosotros o que leemos los correos.

Sonido, RedHat y KDE

Uno de vosotros hacía una consulta en la que nos decía que tenía instalada la redhat 6.1 en un p-II 350 Mhz y con una tarjeta de sonido soundblaster pci 64. Según nos comentaba que, al hacer los tests de configuración, la tarjeta sonaba pero, al probar en kde los sonidos, no.

Una vez más vamos a decir que cada linux, cada distribución, cada instalación, es un mundo diferente. Nosotros tenemos para las pruebas una sounblaster isa 64 pero hasta la llegada de la RedHat 6.2 no hemos sido capaces de conseguir que funcionara completamente bien. Vamos a explicarnos un poquito, a nosotros nos la detectaba, sonaba en el test (como a ti) pero a la hora de tratar con los ficheros midi no había manera.



Configurando los sonidos que hacen las X.



Sndconfig: para configurar la tarjeta de sonido.

Probamos de todo y lo único que conseguimos era que a veces funcionara todo (midi incluido) y otras sólo sonidos wav. El problema estaba en que no podíamos saber cuándo iba a funcionar el midi, era algo totalmente aleatorio (aunque más o menos intuíamos las causas ;-)).

En el caso que nos ocupa, después de hacer el test, ejecutaba las kde y habilitaba el sonido pero no sonaba. Después de todo esto, lo único que se nos ocurre decirte es que pruebes con cosas de sonido en modo terminal y, si funciona, entonces es que tendrás que mirar la configuración de las kde y, si no funciona, sabrás que el test te engaña ☺, mejor dicho, el programa de autoconfiguración no te funciona bien.

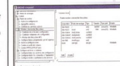
> *...uno de los aspectos característicos de linux es que sus sistema de ficheros incorpora la posibilidad de dar a los ficheros unos permisos especiales así como un dueño.*

La metralleta ☺

No, linux no trae armamento bélico en el kernel ;-). Este apartado lo hemos llamado así porque uno de nuestros lectores ha aprovechado el email que nos ha enviado al máximo y nos ha acribillado a preguntas. Ojo, no nos molesta, ni mucho menos, lo que ocurre que estamos acostumbrados a que en cada email nos hagáis una pregunta o dos, pero este lector ha hecho cinco del tirón. Todo un record, sí, señor.Vamos, una a una, a responder a sus preguntas:

"En modo root se pueden manejar todas las unidades del sistema pero, ¿en modo User se puede acceder a ellas del mismo modo?"

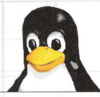
Bueno, uno de los aspectos característicos de linux es que sus sistema de ficheros incorpora la posibilidad de dar a los ficheros unos permisos especiales así como un dueño. Realmente no es que dé una posibilidad, es que obliga. Siempre pensando en la seguridad. Los permisos permiten al dueño de un fichero definir quién puede leer, escribir o ejecutar dicho fichero.



Montaje e información de unidades.

En el caso de las unidades ocurre algo parecido. Sólo el root puede montar y desmontarlas porque, si cada usuario pudiera hacer lo que quisiera con ellas, el sistema sería un descontrol. Vale que por desmontar por error un disquete o un cdrom no va a pasar nada pero, cuando estamos trabajando con las particiones, un error puede resultar fatal. El root las monta y desmonta, luego, según el dispositivo, el usuario puede acceder a ellos o no. Por ejemplo, el root monta el cdrom con la distribución de linux que sea y luego cada usuario puede mirar e instalar lo que necesite del cd. Pero no siempre se requiere la presencia física del root par montar unidades. Éste puede configurar el sistema para que, por ejemplo, al meter un cd este se monte automáticamente.

[Curso de LINUX] 8ª Entrega



En cuanto al acceso definido como visibilidad (es decir, que podamos ver el contenido de algo), depende del lugar. Habrá directorios del sistema para los que no tengamos permisos y no podremos verlos, otros que sí.
En resumen, el root es el que *pincha y corta* en el sistema y los demás acceden a lo que aquél les deja porque para eso es el "jefe". También por eso se dice que hay que tener cuidado cuando se trabaja con el root porque un fallo que con un usuario normal puede pasar desapercibido puede ser fatal.

"El S.O. no reconoce ninguna unidad de Cd-Rom ni tampoco la disquetera, ya sea en modo Root o User (pone Locked directory), ¿a qué puede deberse?"

Prueba a mirar en el directorio */mnt/floppy* o en el */mnt/cdrom*. Es muy probable que en esos directorios haya un fichero llamado locked que bloquee el directorio. Si está, bórralo. Aquí tenemos que decir que algo parecido suele pasar con el modem porque hay un fichero que también sirve para bloquear el modem, la solución es igual que el caso anterior, borrar el fichero.

"Siguiendo vuestro curso me conecté a internet, o sea, que establecí la conexión, pero cada vez que intentaba acceder a alguna página web con el Notescapes, me salía un mensaje de que no podía acceder. ¿Qué es lo que hago mal?"

Primero tienes que ver si realmente te conectas a internet o, por el contrario, tú crees que está conectado pero no es así. Primero mira a ver en el log de conexión si todo va bien y al final pone "conectado". Para ver el log de la conexión, abre un terminal y teclea:

tail -s /var/log/messages

Ahí podrás ver exactamente el estado en que se encuentra la conexión porque te va mostrando todos lo mensajes de la conexión. Te saldrá algo parecido a esto:

Mar 1 18:09:22 localhost kernel: CSLIP: code copyright 1989 Regents of the University of California
Mar 1 18:09:22 localhost kernel: PPP: version 2.3.7 (demand dialling)
Mar 1 18:09:22 localhost kernel: PPP line discipline registered.
Mar 1 18:09:22 localhost kernel: registered device ppp0
Mar 1 18:10:06 localhost modprobe: can't locate module char-major-108
Mar 1 18:10:06 localhost pppd[662]: pppd 2.3.10 started by root, uid 0
Mar 1 18:10:06 localhost pppd[662]: Using interface ppp0
Mar 1 18:10:06 localhost pppd[662]: Connect: ppp0 <--> /dev/ttyS14
Mar 1 18:10:10 localhost last message repeated 11 times
Mar 1 18:10:11 localhost pppd[662]: Remote message: Password Accepted
Mar 1 18:10:11 localhost kernel: PPP BSD Compression module registered
Mar 1 18:10:11 localhost kernel: PPP Deflate Compression module registered
Mar 1 18:10:12 localhost pppd[662]: local IP address 213.4.75.17
Mar 1 18:10:12 localhost pppd[662]: remote IP address 195.235.47.153
Mar 1 18:10:13 localhost modprobe: no dependency information for module: "/dev/ttyS14"

En este número contestamos vuestras preguntas.

Eso lo verás si conectas pero, si te aparece algo parecido a esto otro sin tú haber cortado la conexión, significa que hay algo que falla en el script de conexión.

Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Terminating on signal 15.
Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Connection terminated.
Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Connect time 0.5 minutes.
Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Sent 762 bytes, received 752 bytes.
Mar 1 18:10:34 localhost pppd[662]: Exit.

Si viendo el log de conexión, ves que realmente estás conectado, entonces el problema se traslada a la configuración del netscape. Puede ser que esté mal la configuración del acceso a internet, es esa parte en la que se dice si accedes a través de un proxy, modem o lan. Por el contrario, si ves que en el log pone "conexión terminada". Entonces no estás conectado y, por consiguiente, no puedes navegar con el netscape por más que lo intentes.
Ahora bien, ¿y si estamos en el caso que estás conectado pero no puedes navegar? Prueba a hacer ping a una máquina cualquiera de internet, por ejemplo, hotmail:

ping www.hotmail.com

Si te devuelve los paquetes es que estás conectado y el problema es, exactamente, del navegador. Si no te devuelve los paquetes y estás conectado, todo apunta al servidor de nombre, es decir, al servidor DNS. Mira que en el fichero */etc/resolv.conf* está bien configurado. ¿Qué no te acuerdas de lo que había que poner? Bueeeeeno. Vamos a *refrescar* la memoria ☺. Para "rellenar" el fichero tenéis que seguir esta *plantilla*:

domain servidor.es
nameserver uuu.xxx.yyy.zzz

Donde tendréis que cambiar servidor.es por el de vuestro proveedor y uuu.xxx.yyy.zzz por la IP que os diga también vuestro proveedor. Ahora vuelve a intentarlo a ver si ya puedes navegar.

"Con el explorador del KDE, ¿cómo se ejecutan los ejecutables de las aplicaciones? (me pone "Unknow" en todas y me pregunta "Abrir con")"

Cuando usas el explorador del kde y pulsas

[Curso de LINUX] 8ª Entrega

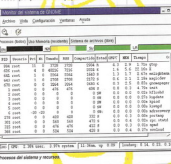


sobre un tipo que tenga registrado, por ejemplo, un fichero html, lo abre automáticamente. Sin embargo, cuando no tiene nada asociado no sabe como abrirlo y pregunta cómo hacerlo. Los ejecutables *formato linux* los ejecuta automáticamente. Decimos el *formato linux* porque, si estás intentando ejecutar un fichero *.exe o *.com, verás que no es posible porque esos son ficheros de msdos. Por ejemplo, si quieres abrir un fichero que sabes que es de texto pero no lo abre, puedes decirle que te lo abra con el editor del kde.

Si lo que quieres es ejecutar programas msdos, tendrás que usar algún emulador de linux para ese sistema operativo. Hace tiempo explicamos como instalar windows 95 bajo linux con el vmware. Esa podría ser una forma.

"Y por último, cuando se bloquea una aplicación, ¿cómo se finaliza la misma sin tener que cerrar todo?"

Para matar una aplicación hay varias formas (y eso que dijimos que no tenía linux material bélico ☺). El modo llamémosle "clásico" consiste en abrir un terminal, buscar el pid del proceso que quieres matar y *ejecutarlo* ☺.



Procesos del sistema y recursos.

Por ejemplo, supongamos que queremos matar el kwmpager. Primero abriríamos un terminal y comenzaríamos el proceso buscando el pid con la orden:

ps ax | grep kwmpager

Supongamos que el pid de dicha aplicación es 555. Ahora tendríamos que hacer el trabajo sucio y eliminar al proceso "zombie". Para ello, ejecutaríamos la siguiente orden:

kill -9 555

Otra forma de matar la ventana rebelde sería la de pulsar el botón derecho del ratón sobre la barra de esa ventana y darle a la opción de cerrar. Este sería el modo "windows". Pero aún queda otra forma más, para que en linux las cosas se pueden hacer de mil maneras diferentes ☺. Esta última forma sería la "MacGyver", consistente en pulsar a la vez la combinación de teclas Ctrl. Alt Esc. Con esa fórmula mágica aparecerá la calavera asesina, ahora elegid vuestra víctima y pulsad sobre ella ;-). Si tenéis la calavera pero ya no queréis matar a ninguna ventana, entonces volvéis a pulsar lo mismo otra vez y se irá. Ahora, depende de la que os haya gustado más para que lo hagáis de una forma o de otra. Eso sí, la primera forma, la del terminal, se puede aplicar a cualquier proceso, no sólo ventanas abiertas en xwindow.

Hardware soportado

Uno de vosotros nos hacía una pregunta muy interesante para los usuarios de cualquier sistema operativo, no sólo linux.

Usuarios activos.

La cuestión era el hardware soportado. Como podéis comprender, eso es algo fundamental a la hora de elegir o instalar un sistema operativo porque si no va a soportar lo que tenemos, ¿para qué lo vamos a instalar? Linux quizá sea la excepción a esa pregunta porque hay hardware que no soporta pero que lo hará. En otros sistemas operativos de pago, si no te soporta algún periférico, tienes dos opciones: comprarlo y esperar que el *eficiente* servicio técnico anote tu petición de driver o no comprarte otro sistema. Muchas veces no es culpa del sistema operativo que algo no esté soportado por él, por ejemplo, la mayoría de fabricante de winmodems no libera el código de sus drivers por lo que no se puede realizar la adaptación de éstos a linux y, por tanto, no funcionan (salvo unos cuanto que funcionan con los pocos drivers que se han ido haciendo por linuxeros). Pero como linux poco a poco va calando entre los usuarios, las empresas empiezan a *colaborar* y a hacer drivers para linux. A continuación, tenéis una lista de las empresas que hacen drivers para linux. Aquí tenéis un escueto listado.

Tarjetas gráficas:

3dFx, Abit, Aopen, Asus, Ati, Cirrus Logic, Creative, Diamond, Elsa, Evans & Sutherland, Gigabyte Technology, Guillemot, Hercules, Intel, Jaton, Joytech, LeadTek

Cd de la revista

Esta vez, los ficheros de la discordia son los correspondientes a los drivers para los, desgraciadamente, famosos winmodems. Concretamente haciamos referencia a dos drivers que podiais usar para tratar de echar a andar esos medio modems, dichos ficheros eran:
***linux568.zip:* incluia el driver para los modems con chipset de lucent.**
ltmodem-0.9.8-1.tar.gz:* que incluia las *Lucent PCI Modem Utilities
Como el mes pasado no los pudimos incluir, lo hacemos ahora 8-)

Research, Matrox, Miro, Number Nine, nVidia, Real 3d, S3, Sillicon Integrated Systems, Stb Systems Inc.

Discos duros:

Compaq, Fujitsu, Ibm, Maxtor, Quantum, Samsung, Seagate, Toshiba, Western Digital.

Modems:

3com, Acer, Actiontec, Ambient, Amjet, Aopen, Apex Data Mobile, Asuscom, Aureal, Cisco Systems, Cti, Diamond, Dynalink, EigerLabs, Elsa, Encore, Genius, Hayes, Ibm, Jaton, Origo, Logicode, Lucent, Creative Labs, Netcomm Australia, Siemens, Thundercom, Usrobotics, Viking, Xircom, Zoom.
Sobre los modems tenemos que avisar que muchas de estas empresas tienen algún modelo de los temidos winmodems pero también tienen otros modelos de cuando fabricaban modems de verdad. Lo mejor antes de compraros un módem es que visitéis la página del fabricante (en casa de un amigo o cibercafé si no tenéis internet por ser el que estáis buscando el primer módem).

Los drivers para Linux de una impresora Lexmark.

Impresoras:

Brother, Canon, Compaq, Epson, Hewlett Packard, Lexmark, Okidata.
Al igual que ocurre con los modems, también con las impresoras hay que tener cuidado porque hay winprinters. Estas marcas tienen algún modelo que son winprinter así que como dijimos antes, aseguraros antes de comprar.

Scanners:

Agfa, Artec, Canon, Epson, Genius, Hewlett Packard, Microtek, Mustek, Nikon, Umax.

Seagate soporta Linux.

Controladoras SCSI:

Adaptec, AdvanSys, Asus, DataTech, Dawicontrol, Diamond, Dpt, Ibm, Initio, Iomega, Iwill, Mylex Corporation, Panasonic, Promise, Symbios, Tekram.

> *Muchas veces no es culpa del sistema operativo que algo no esté soportado por él, por ejemplo, la mayoría de fabricante de winmodems no libera el código de sus drivers por lo que no se puede realizar la adaptación de éstos a linux*

Tarjetas de sonido:

A-trend, Alesis, Aopen, AudioExcel, Aureal, AzTech, Best Union, Chic Technology, Compustar, Creative, Diamond, Digigram, Digital Audio Labs, Echo Corporation, Ensoniq Multimedia, ESS technologies, Frontier Design, Advanced Gravis, His, Hoontech, Ibm, Jaton, Korg, Labway, Lexicon, Mark of the Unicorn, Midiman, Nec, Neomagic, Philips, Pine, Rme, S3, Seasound, Sek'd, Shuttle, Sonorus, Stb, Terratec, Turtle Beach, Videologic, Xitel, Yamaha, Zefiro, Zoltrix.

Tarjetas de red:

3com, Hacer, Aopen, Adaptec, Allied Telesyn, Amcom, Amd, Cabletron, Compaq, Compex, D-Link, Diamond, Encore, Intel, Fiberline, Genius, Hawking, Ibm, Kingston Technology, Linksys, Macsense, Madge, NetGear, Nokia, Racal Interlan, Realtek, Smc, Soho, Surecom, Xircom.

Tarjetas de red para Linux de Xircom.

Más cosas del buzón

Como podéis ver, no podemos responder a todas las preguntas que nos mandáis de una tacada porque haría falta toda la revista para linux ☺. Pero no os preocupéis que poco a poco iremos dando salida a vuestras preguntas bien sea por email o por escritos en esta sección de @rroba.
Además de las preguntas, muchos de vosotros nos hacéis sugerencias y críticas (buenas la mayoría y malas alguno que otro ;-)). Todas ellas las tendremos en cuenta para futuros artículos, así que ya sabes, si quieres que tratemos algún tema que no hayamos visto aun, nos escribes y nos dices de que te gustaría que hablásemos en futuras entregas.

Esperamos que hayamos despejado algunas de vuestras dudas. Hasta el mes que viene.

[ConflictoWeb-Cam]

El Defensor del Pueblo gallego investiga las cámaras de la CRTVG

Atraídos por las posibilidades de Internet, en la Compañía de Radio-Televisión de Galicia (CRTVG) decidieron ampliar sus tentáculos sirviéndose de cámaras web, sin sospechar la polémica que más tarde han provocado. Con la intención de alentar el turismo, el ente autonómico planificó la ubicación de distintas web-cam que emitieran imágenes de las zonas más emblemáticas de Galicia. Cada inauguración ha ido acompañada de la correspondiente publicidad, y los medios se han hecho eco fundamentalmente por la presencia de autoridades y famosos, lo que ha constituido un atractivo añadido. En cualquier caso, la presencia de las cámaras no ha sido un hecho inadvertido para los ciudadanos. No obstante, el Valedor do Pobo (Defensor del Pueblo gallego), Xosé Cora Rodríguez, ha iniciado una investigación de oficio ante una posible vulneración del derecho a la intimidad.

Posturas encontradas

En la actualidad, la CRTVG cuenta con 20 web-cam que ofrecen ininterrumpidamente imágenes a través de la red, dedicadas a difundir la riqueza monumental y turística de Galicia en el mundo. Las dos más recientes emiten imágenes de Lugo y Baiona, de forma que los internautas pueden admirar la monumental muralla de la ciudad lucense y comprobar la excelencia de las zonas turísticas de la villa pontevedresa. Las imágenes, debido al funcionamiento común en las cámaras web, no pueden observarse a modo de película, sino que se refrescan cada determinado tiempo, normalmente un segundo.

La inauguración de estas cámaras web en lugares de tránsito, como la Plaza do Obradoiro, ha provocado las actuaciones del Valedor do Pobo, quien observa una situación similar a la polémica que levantó, en 1995, la ubicación de cámaras de videovigilancia en la vía pública. La preocupación radica en la posible vulneración de derechos constitucionales, ya que esas cámaras captan la imagen y sonido de viandantes, sin su permiso correspondiente. Por este motivo, Cora Rodríguez ha instado a la televisión pública a que le informe sobre la localización de esos dispositivos, y pregunta sobre el tratamiento de las imágenes y la destrucción de esos documentos informáticos, así como el derecho de acceso de los ciudadanos a su contenido.

Cámara en la Plaza de Platerías.

La respuesta de la televisión gallega no se ha hecho esperar, y ha querido puntualizar algunos aspectos que, según los responsables del ente, revelan una información incompleta del Valedor do Pobo. "Las imágenes ni se graban, ni se tratan, ni, por lo tanto, se pueden destruir", aclaran en una nota de prensa. En la misma, señalan que en las imágenes recogidas resulta prácticamente imposible identificar a ninguna persona. Esta circunstancia se debe al modo en que las cámaras web recogen las instantáneas. Éstas ofrecen una resolución baja y se presentan en una ventana de reducidas dimensiones. Este hecho, unido a que las tomas se hacen a distancia, implica que ni siquiera ampliando la imagen se obtenga la nitidez suficiente para identificar a los transeúntes.

La contestación de la CRTVG a las acusaciones incluye referencias a leyes que refuerzan sus argumentos. La Ley orgánica 1/1982 de 5 de mayo de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen considera, en su artículo 8º.1, que no existe intromisión ilegítima en la intimidad de las personas la difusión de imágenes cuando exista un interés histórico, científico o cultural relevante. Por otra parte, el artículo 8º.2 de la misma ley establece que no se considerará intromisión ilegítima en la intimidad "la información gráfica sobre un suceso o acontecimiento público cuando la imagen de una persona determinada aparezca como meramente accesoria".

> ***...el Valedor do Pobo (Defensor del Pueblo gallego), Xosé Cora Rodríguez, ha iniciado una investigación de oficio ante una posible vulneración del derecho a la intimidad.***

Panorámica de la Torre Eiffel.

Instrumento extendido

Con anterioridad, el Defensor del Pueblo gallego también había echado mano de la ley para justificar sus tesis. Así, hizo referencia al artículo 18.1 de la Constitución Española, que se refiere a los derechos fundamentales a la intimidad y la propia imagen, y que podrían, según este criterio, verse vulnerados con las cámaras web. Cora Rodríguez agregó que las imágenes se toman en lugares públicos, como la Plaza del Obradoiro y

Página especializada en web-cam.

de la Quintana, en Santiago, "sin que, quizás, [los ciudadanos] sean conocedores de tal circunstancia". La CRTVGA, por su parte, considera que los transeúntes conocen la presencia de las cámaras porque son perfectamente visibles y, además, la instalación de las mismas se ha recogido profusamente en los medios de comunicación.

Web-cam alrededor del mundo.

Puestos en contacto con el Valedor do Pobo para ampliar esta información, Arroba no ha conseguido obtener ninguna declaración, debido a la política de esta Institución, que no concede entrevistas sobre procesos en marcha. Como única respuesta, se nos remitió a un anuario que se publica de forma periódica, de modo que en el plazo de medio año quizás conozcamos la opinión de su titular.

El celo del Defensor del Pueblo gallego sorprende por la aceptación que las web-cam encuentran en todo el mundo, sobre todo por su utilidad como instrumento para fomentar el turismo. Con poco esfuerzo, podemos visitar la Torre Eiffel, pasear por la Quinta Avenida, en Manhattan, viajar hasta Florencia, asomarnos al Támesis, en Londres, cruzar el Canal de Panamá y hasta contemplar el diminuto principado de Liechtenstein. En ninguno de estos casos se ha planteado conflicto alguno por vulnerar la intimidad de los ciudadanos. Al contrario, los parisienses se sienten orgullosos de exhibir la torre más admirada del mundo y los estadounidenses refuerzan su chauvinismo haciendo ostentación de calles emblemáticas. Otras cámaras sí desvelan la intimidad de personas que, por otra parte, no solo consienten en que así sea, sino que promueven esta circunstancia. Es el caso de la cámara de Jenny (www.jennicam.org), una joven de 21 años que difunde todo lo que ocurre en su dormitorio. Hasta este punto ha llegado la popularización de las web-cam.

La respuesta de la televisión gallega no se ha hecho esperar, y ha querido puntualizar algunos aspectos que, según los responsables del ente, revelan una información incompleta del Valedor do Pobo.

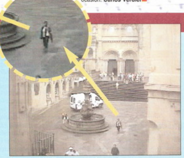
Vista la creciente atención que este sistema acapara entre los internautas, los responsables de la televisión gallega pensaron en la posibilidad de aprovechar este sistema de promoción. Ana Botella, Mario Vargas Llosa y Adolfo Pérez Esquivel, premio Nobel de la Paz, son algunos de los personajes célebres que inauguraron cámaras web como la del Cabo de Finisterre o el Monte Pedroso. Altavista, el segundo buscador mundial de Internet, ha reconocido el esfuerzo realizado premiando en dos ocasiones, con el distintivo de "cámara del mes", las iniciativas de la CRTVG. La primera galardonada fue la ubicada en la Plaza de Obradorio, y la última, la instalada en el Cabo de Finisterre, que posee una libertad de movimiento que le permite un ángulo de giro de 360º en horizontal y 180º en vertical. A pesar de todo, las investigaciones continúan su curso, impulsadas por la necesidad de preservar el derecho a la intimidad, algo que en la Televisión de Galicia consideran improcedente en esta ocasión. **Carlos Verdier**



La Quinta Avenida.

Que viene el lobo

Las investigaciones abiertas por el Valedor do Pobo, a causa de las web-cam instaladas por la Televisión de Galicia, constituyen un arma de doble filo. Como se puede comprobar en el artículo, resulta imposible identificar a nadie en las imágenes, por lo que seguramente el proceso quedará en agua de borrajas. La sensación que quedará será la de haber perdido el tiempo alertando por un motivo injustificado. Este hecho puede traer consecuencias en el futuro, aunque en este momento no seamos capaces de detectarlas con nitidez. En caso de que en el futuro alguna autoridad decida instalar cámaras de videovigilancia, que sí menoscaben el derecho a la intimidad, quizás no se ofrezca la resistencia conveniente, puesto que se habrá debilitado por anteriores falsas alarmas. Algo así como el cuento del lobo. Cuando de verdad nos ataque, ya nadie creerá en su ferocidad. Por este motivo, conviene informarse debidamente antes de activar los sistemas de emergencia, no sea que pillemos dormidos a los bomberos cuando realmente los necesitemos. ▲



¿Serías capaz de identificar a este transeúnte?

Cuando Internet aún era una incipiente promesa, muchos de sus usuarios soñaban con un lugar donde la anarquía rigiera la convivencia. Sin embargo, como siempre ocurre en cualquier organización, pronto surgieron los grupos de poder, alentados por la visión de un gran negocio. En este punto, una vez creados fuertes intereses, el rumbo de la red corre el peligro de tomar la dirección que convenga a unos pocos, aun a riesgo de contrariar la voluntad y los derechos de la mayoría. Computer Professionals for Social Responsability (CPSR), una organización de científicos informáticos y otros profesionales relacionados con la tecnología, trata de intervenir en todas aquellas cuestiones que afecten al uso de los ordenadores. Influyen en decisiones que estiman convenientes para que se preserven los valores y prioridades de la mayoría, no solo en Internet, sino en toda actividad que ataña al desarrollo tecnológico y, más especialmente, a la informática, desde el uso de ordenadores en educación hasta las condiciones de trabajo en centros informatizados.

[CPSR]

Las barricadas se trasladan al ciberespacio

Logros

Alertados por los valores deshumanizados del mundo real, en CPSR creen que el criterio mercantilista no debería presidir las decisiones en el ámbito de las redes informáticas. La infraestructura nacional de información (NII), denominación que se adopta para esta nueva organización formada por redes informáticas y comunicaciones en general, transformará la sociedad y creará nuevas oportunidades. Esta estructura, según CPSR, no debería orientarse según motivaciones de índole económica, sino que debería reflejar los valores de la democracia. El éxito de la NII, por tanto, debe medirse por su capacidad para fortalecer a los ciudadanos, proteger derechos individuales y asegurar las instituciones democráticas. Algunas reivindicaciones en este sentido apuntan al derecho a vivir en cualquier parte, con la oportunidad de teletrabajar; al derecho a asistir a las mejores escuelas, a través de las redes informáticas, y al derecho a ver cubierta cualquier necesidad disponible online cuando y donde sean necesarias.

> *Alertados por los valores deshumanizados del mundo real, en CPSR creen que el criterio mercantilista no debería presidir las decisiones en el ámbito de las redes informáticas.*

El apartado de libertades civiles e intimidad preocupa especialmente a los miembros de CPSR, y siempre han actuado en defensa de esos principios. Uno de sus mayores logros en esta materia se produjo en 1986. En aquel año, el FBI introdujo un polémico sistema de "información" sobre criminalidad. Pretendían dotarse de mecanismos legales para rastrear archivos informáticos en caso de sospecha de actividad criminal, lo que en la práctica erosionaba claramente el derecho a la intimidad de todos los ciudadanos. La organización informática presionó hasta que finalmente logró que el FBI desestimara la medida. En CPSR se enorgullecen de los éxitos logrados hasta la fecha, entre los que destacan los siguientes:

- En 1990, encabezaron una campaña, a través del correo electrónico, para forzar a Lotus a abandonar el desarrollo de un producto llamado Marketplace:Households, que habría proporcionado información personal de alrededor de 100 millones de consumidores. Después de recibir más de 30.000 mensajes de protesta, Lotus abandonó el producto.
- CPSR ha logrado que el Gobierno americano le revele la magnitud de sus actividades de vigilancia electrónica.
- En 1992 y 1992, la organización promovió en Washington dos mesas redondas, en las que se involucraron importantes políticos internacionales, para discutir el tema "Libertades Civiles y las Fronteras Electrónicas: Delimitando el Terreno".

Ciberderechos

Una de las campañas más trascendentales, que merece una mención aparte, es la emprendida para frenar un polémico proyecto de la administración Clinton. Un dispositivo denominado Clipper Chip ha desencadenado los acontecimientos. Se trata de un dispositivo de criptografía promovido por el Gobierno de Estados Unidos. Su ventaja reside en que proporciona un sistema estándar de seguridad para comunicaciones por voz. Sin embargo, el Gobierno se ha reservado el derecho a obtener las claves para descifrar los documentos, aunque éstas permanecen custodiadas por dos organismos gubernamentales. A pesar de que la intervención de las claves requiere las pertinentes autorizaciones legales, en CPSR se muestran suspicaces por el posible uso final que se pueda

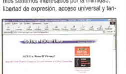
Amnistía, para los ciberderechos.

hacer con esta prerrogativa. La historia está plagada de vulneraciones y de espionaje ilegal, y por este motivo resulta inquietante la existencia de puertas traseras de este calibre. CPSR ya ha cosechado más de 50.000 firmas contrarias al programa Clipper, y espera que el Gobierno estadounidense rectifique lo antes posible.



Compaña por la libertad de expresión.

A la vista de estos acontecimientos, y en defensa de posibles abusos por parte de poderes fácticos, se hace necesaria la concreción de unos ciberderechos que protejan los intereses de los internautas. Actualmente, muchos de nosotros adquirimos bienes y servicios, compartimos informaciones delicadas y consultamos noticias en redes digitales, como Internet. Del mismo modo, en el futuro haremos uso de esas redes para acceder a la educación y para conducir debates políticos. Como señalan en CPSR, no se trata de una obsesión de informáticos. Todos debemos sentirnos interesados por la intimidad, libertad de expresión, acceso universal y tantos otros asuntos relacionados con el ciberespacio.



Acción contra la censura en la red.

De lo que se construya hoy, aclaran, dependerá el futuro de la democracia y la igualdad. Una rotunda declaración de principios, pronunciada por la organización tecnológica, desvanece cualquier duda al respecto: "El aspecto más importante de las libertades civiles a que nos enfrentamos hoy es lograr que ciudadanos de todas las razas, clases sociales y credos puedan conectarse a Internet. Nuestra lucha por la libertad de expresión y los derechos humanos quedará incompleta si el ciberespacio se perpetúa como un lugar para individuos blancos y bien educados". Los derechos básicos auspiciados por el grupo de ciberderechos de CPSR se resumen en los siguientes puntos:



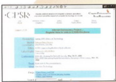
Un planeta, una red.

- Derecho a reunirse en asambleas en comunidades online.
- Derecho a la libertad de expresión.
- Derecho a la intimidad online

El aspecto más importante de las libertades civiles a que nos enfrentamos hoy es lograr que ciudadanos de todas las razas, clases sociales y credos puedan conectarse a Internet.

- Derecho de acceso con independencia de los ingresos, localización geográfica o discapacidad.

Para que todos estos derechos sean efectivos, debe cumplirse primero la condición ineludible de un acceso universal y asequible para todos los internautas. Solo de esta forma las redes se desarrollarán convenientemente, y los internautas tendrán acceso a las oportunidades que se ofrecen. Las actuales opciones distan mucho de la conexión "always-on" (siempre conectado) que propugnan en CPSR. Las líneas corrientes por RTB (servicio de telefonía básica) no satisfacen la velocidad suficiente para alcanzar todos los servicios contenidos en la red, y su precio es demasiado elevado. La tarifa plana presentada por el gobierno español no resulta una solución adecuada, pues no permite la conexión permanente, esencial en el campo de la educación o la investigación, por ejemplo. La ADSL y el cable tampoco resuelven el problema, la primera porque no puede ser implantada en cualquier población, y el segundo por su lenta implantación. El ciberespacio, en conclusión, se encuentra plagado de escollos, y solo formando organizaciones para defender derechos básicos, se puede crear un espacio libre de abusos e intereses. CPSR está a la cabeza de esta nueva revolución. **Carlos Verdier**



Principal de CPSR.

Al pie del cañón

La organización CPSR (www.cpsr.org) nació en octubre de 1981. En aquella fecha, existía una inquietud creciente por la amenaza nuclear, por lo que se creó un grupo de discusión, que intercambiaba mensajes a través de un sistema desarrollado en el centro de Palo Alto. Meses más tarde, se unieron integrantes de distintas universidades, como la de Stanford. Pronto repararon en que, como profesionales de la informática, compartían muchos criterios, y consideraron la posibilidad de formar una organización dedicada a impulsar el conocimiento de la profesión, y a concienciar sobre el peligro inherente al uso de los ordenadores en sistemas críticos. En junio de 1982, cuando ya existía un consenso en las materias que debían tratar, el grupo celebró una reunión donde se decidió adoptar el nombre *Computer Professionals for Social Responsability* (profesionales de la computación por la responsabilidad social). Hoy, cualquier interesado puede formar parte de la organización con solo rellenar un formulario online. La cuota de miembro depende del estatus que se desee adquirir. Se puede contribuir con la tarifa básica, de 50 dólares; con la regular, de 75 dólares o con la especial para estudiantes, de 20 dólares. También es posible unirse como miembro de por vida, con el desembolso de 1.000 dólares, aunque hay que darse prisa, porque en enero de 2001 la tarifa ascenderá a 2.000 dólares.

[Otro frente abierto]

La noticia explotó en los foros. A las pocas horas el grito era unánime: ya hay juegos piratas en Dreamcast. O lo que es lo mismo, la protección de los juegos de la máquina de Sega ha caído. Con el aluvión de CDs con juegos, también llega el debate sobre si es bueno o malo para una consola con una vida tan dura como Dreamcast.

El GD... ¿a prueba de piratas?

Más de uno dijo en su momento que Dreamcast no funcionaría. Que sería un fracaso. Una de las razones que daba era la no posibilidad de piratear juegos para la consola. Para otros, es más importante el hecho de que no tenga un catálogo muy amplio, que le falten juegos con "carisma" y personalidad, o la carencia de alguna que otra saga exitosa y el incomprensible silencio de algunos desarrolladores, que apenas han asomado la nariz por la espiral. Teniendo la cabeza fría, Dreamcast no ha sido (ni es) un absoluto fracaso; es una estupenda consola, quizá desaprovechada en ciertos aspectos, pero es saludable ver la progresión ascendente, ya que cada vez jugamos con mejores programas. Pero el problema es que se venden muy pocas consolas. Por lo menos, es lo que se deduce después de la destitución de una de las cabeza visibles de Sega, Shoichiro Irimajiri, producida recientemente. Esto supone casi el público reconocimiento de que no se ha obtenido el resultado esperado en Japón y Estados Unidos y se rumorea que ya hay un amplio equipo al frente del desarrollo de una nueva consola. Y en estas estamos cuando surge la noticia.

En este portal hay una lista de los FTP.

Dead or Alive 2, uno de los juegos más pirateados.

Con el tiempo, los piratas han desarrollado un aparato, el Dreamcast Debug Handler con el que vuelcan el contenido de los GDs al disco duro. Después se pasa a formato Iso y luego se sube a los ftp (estos ficheros pueden grabarse luego en un CD normal).

El formato original y exclusivo de Dreamcast, el GD-Rom, tiene una capacidad de un Giga; ese era uno de los problemas para los piratas, ya que estos discos no se encuentran precisamente con facilidad en el mercado, ni las grabadoras domésticas pueden manipularlos. Con el tiempo, los piratas han desarrollado un aparato Dreamcast Debug Handler con el que vuelcan el contenido de los GDs al disco duro. Después se pasa a formato Iso y luego se sube a los ftp (estos ficheros pueden grabarse luego en un CD normal). No hace falta poner ningún chip en la consola, ni nada por el estilo, tan solo un boot disk que luego pedirá que introduzcas el CD pirata. El primer grupo en hacerlo ha sido Utopia, pero

Se ha roto otra protección, otra "cadena" para muchos.

Disclaimers, o curarse en salud.

¿Cómo afectará la piratería a la vida de Dreamcast?







Avisos varios, según los cuales estos sites no fomentan la piratería.

ya ha habido otros grupos que se han apresurado a ofrecer sus servicios próximamente. Por supuesto, sigue existiendo la barrera de aquellos juegos que ocupen más que un CD convencional. La solución es quitarle pistas de audio y ficheros de vídeo, como se rumorea que se hará con los juegos de



¿Se beneficiarán los usuarios con esto?

Playstation2 que salgan en formato DVD y mientras las grabadora de este formato no estén al nivel adquisitivo de las de CD-Rom.

¿Condena o liberación?

Por tanto, ya hay numerosos sites con Isos de Dreamcast, y el boot disk en varios formatos, según el programa grabador de CDs que se use. Y en el aludido debate que ha levantado el asunto hay de todo. La mayoría de los usuarios se decanta por afirmar que la disponibilidad de juegos piratas va a ayudar a la vida de Dreamcast, ya que hay muchos usuarios que están esperando la llegada de PS2 y no han querido comprar Dreamcast por no querer gastarse mucho dinero en juegos originales. Son los mismos que auguraban una vida muy corta a Nintendo 64, ya que aunque hay aparatos para cargar juegos pirata, son muy costosos y poco fiables. Y es

...el caso de Dreamcast quizá sea más hiriente, ya que la noticia del pirateo llega justo cuando hay medios que auguran su muerte segura allá a finales de octubre, cuando salga a la venta PS2 en Europa y Estados Unidos.

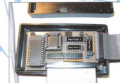
que el dinero sigue siendo un problema para mucha gente. Comparando, un usuario puede comprar cinco o seis juegos por el precio de un original. Y el caso de Dreamcast quizá sea más hiriente, ya que la noticia del pirateo llega justo cuando hay medios que

Una de las direcciones disponibles para obtener más información es http://elportal.metropoli2000.net/, que contiene un listado de ftps que alguna vez han tenido imágenes de juegos de Dreamcast. Al ser enlaces externos, los autores de la web no se responsabilizan en absoluto del contenido de esos ftps, ni de que las imágenes de los juegos sigan en su sitio ni que funcionen. Uno de los enlaces este portal, http://elotrolado.metropoli2000.net/, que contiene información sobre PSX, también está preparando una sección de Dreamcast. Eso sí, te recomendamos que leas atentamente los disclaimers de estos sites, para que andes sobre aviso. Como era de esperar, podrás encontrar el Boot CD, carátulas incluidas.

Direcciones

auguran su muerte segura allá a finales de octubre, cuando salga a la venta PS2 en Europa y Estados Unidos.

Es inevitable recordar el caso de Playstation, y es casi inevitable asociar, más allá de hipocresías, las impresionantes ventas de consolas Playstation con la facilidad con que pueden piratearse los juegos. Por supuesto que no debe ser la única razón. No por nada, Playstation es una gran máquina, con un catálogo envidiable y una política muy abierta y emprendedora por parte de Sony, que ha permitido que muchas compañías se acerquen a su consola. Pero la historia no suele engañar. El fenómeno Playstation de los últimos años es muy parecido, aunque de



El Dreamcast Debug Handler al desnudo.

dimensiones muy diferentes, al producido en tiempos pasados con las plataformas "dominantes"; es éste el caso del Spectrum y del Amiga, máquinas de amplísima aceptación entre el público, grandes ventas de hardware, catálogos ingentes... Y gran facilidad de pirateo. Ojo, en ningún momento hablamos de ventas de programas, eso es otro cantar. Pero algunos quieren ver que la teoría de que el pirateo facilita la venta de la consola puede demostrarse en Dreamcast, y ayudar, indirectamente, a su complicada trayectoria.

Gaby López





Space Chanel 5, otro de los refuerzos para Dreamcast este año.

[Resurrección]

Uno de los logros de la emulación no solo es "refrescarnos" unas máquinas formidables, sino también rescatar los juegos que nos mantuvieron pegados a la pantalla horas y horas. Muchos de esos juegos permanecen en nuestra memoria, como inimitables y genuinas formas de entretenimiento. Por eso, se extiende por la Red la moda de los remakes, nuevas versiones de clásicos de los 8 bits.

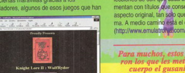






Reivindicaciones muy jugables

Y no es que nos vayamos otra vez a despotriY no es que nos vayamos otra vez a despotricar de los juegos que piden Pentium 3 y 128 MB de RAM. Pero sí que resulta algo lógico que, una vez descubiertas y rememoradas ciertas maravillas gracias a los emuladores, algunos de esos juegos que han



La segunda parte de todo un clásico.

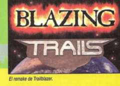
calado hondo en nosotros sean imaginados con un lavado de cara. Sobre todo, porque los emuladores siguen demostrando que los juegos bien hechos enganchan, da igual la plataforma en la que hayan sido programados, y que han sabido aguantar perfectamente el paso del tiempo. Son fórmulas que han servido de germen para muchos de los géneros que hoy triunfan tanto en PC como en consolas y recreativas.

Para muchos, estos juegos fueron los que les metieron en el cuerpo el gusanillo de la informática y los videojuegos. Representan las pacientes cargas de cassette, los pinitos en programación en Basic, las reuniones de amiguetes alrededor del televisor, y muchas, muchas partidas. Hoy en día, además de los emuladores, hay ports directos de esos juegos. Es decir, coger el código del original y pasarlo a formato PC o Amiga. Hay varias colecciones de software que cada cierto tiempo aumentan con títulos que conservan todo el aspecto original, tan solo que en otra plataforma. A medio camino está el caso de Spec256 (http://www.emulatronia.com/emusdaqui/spec256/index.htm), que emula las viejas glorias del Spectrum, pero con el vigor de una paleta enorme. Y por último, están los remakes.

> **_Para muchos, estos juegos fueron los que les metieron en el cuerpo el gusanillo de la informática y los videojuegos y la mejor forma de homenajearlos es haciendo remakes._**

Knight Lore, Special Edition

El objetivo principal del remake es conservar el espíritu del juego que se trate. Es decir, pueden mejorarse los gráficos, el sonido y la rapidez del programa, pero la mecánica del juego debe permanecer intacta, así como el desarrollo del mismo. Nada de coger a Freddy Hardest y meterlo en un Duke Nukem. Muchos de los autores de los remakes se dan cita en RetroSpec (www.retrospec.co.uk), un site donde ponen en común sus progresos, sus inquietudes, y anticipan los próximos remakes que quieren acometer. Ahí van algunos ejemplos.



El remake de Trailblazer.

Los hermanos Stamper sentaron cátedra en el Spectrum con sus juegos, bajo el sello Ultimate Play the Game. Hoy conocidos como Rare, Ultimate dio a la máquina de Sinclair sus mejores momentos, con maravillas como Atic Atac, Jet Pac, Cookie, Pssst!, Sabrewulf



Retrospec, el site de los remakes.


Las hermanas Valverde, digo, Giana.

o el increíble Knight Lore. Todos estos títulos están siendo remozados por usuarios que quieren así mostar su agradecimiento por horas de diversión. Cómo no, se intenta conservar intacta la endiablada jugabilidad y la adicción de estos títulos, que ha hecho de ellos verdaderas referencias en la historia del videojuego. Muchos de estos remakes están en www.nelefa.org y http://ourworld.compuserve.com/homepages/WolfRider/, por citar algunos.

do a varios remakes. Sus creadores fueron David Braben, que cobró fama mundial en los 80 (hoy dirige Frontier Developments) e Ian Bell. El juego era de lo más completo, no se limitaba al mata-marcianos ni a un aburrido simulador, sino que tenía numerosas opciones que alargaban mucho las partidas. Tuvo una secuela, Frontier, muy recordada por los usuarios de Amiga, y una muy discreta "pseudo-versión" para 32X, llamada Darxide. La complejidad de Elite es admirable, incluso hoy en día, cuando es normal encontramos megajuegos que mezclan todos los géneros posibles. Los remakes (Elite Legacy y Millenium 3) están recogidos en http://www.emugaming.com/emulation/classic/. También se están haciendo remakes de otro revolucionario juego 3D para 8 y 16 bits, The Sentinel. Aunque tuvo versiones para muchas máquinas, fue uno de los juegos que sirvió para dar a conocer al Atari ST a nivel mundial y demostrar su capacidad (eso sí, la versión de ST era, a su vez, un remake del original que

res quieren hacer justicia y han preparado un remake que sea lo más fiel posible al original, pero con mejor aspecto.

Esto no se acaba


Se pasa un frío en estos castillos.

Sin 3D, pero con una técnica impresionante, Raffaelle Cecco creó Cybernoid 1 y 2, que permitían mostrar unos gráficos de gran calidad, en unos juegos de acción trepidante y enormes mapeados. La versión Spectrum no desmerecía en absoluto a la de Amiga, no en

¡DISFRUTA DE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DE LOS EMULADORES EN EL CD DE @RROBA!

Otro de los juegos que irá ineludiblemente unido a los 8 bits (más concretamente a sus comienzos) es Jet Set Willy. Antes de que Mario perfilara los juegos de plataformas, Jet Set Willy sentó las bases, uniendo como pocos la acción y el ingenio a la hora de pasar


Hola mi amor, yo soy tu lobo...

de pantalla. Otros juegos de esos años que dejarán una huella imborrable, como Manic Miner (http://www.andyn.demon.co.uk/ y http://www.xmixdrix.com/manicminer/) o la saga Boulder Dash también están preparándose para volver en forma de remake.

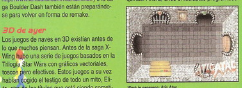
3D de ayer

Los juegos de naves en 3D existían antes de lo que muchos piensan. Antes de la saga X-Wing hubo una serie de juegos basados en la Trilogía Star Wars con gráficos vectoriales, toscos pero efectivos. Estos juegos a su vez habían cogido el testigo de todo un mito, Elite, otro de los títulos que está siendo someti-

apareció en la A2600). En Sentinel te ponías en la carcasa de un robot, para recorrer nada menos que 10.000 mundos. El objetivo era

Los favoritos a la hora de hacer remakes son los juegos de Ultimate, como Jet Pac, Sabrewulf y, cómo no, Knight Lore. Les siguen de cerca clásicos como Manic Miner o Jet Set Willy.

obtener energía con la que superar y absorber a los centinelas de cada mundo. Otro de los juegos de Atari que ha vuelto a ver la luz es Super Sprint (http://www.bitstreamers.demon.nl/final.htm), una recreativa de coches a vista de pájaro que tuvo una decepcionante conversión a 8 y 16 bits, exceptuando, claro está, la que hizo la propia Atari para sus máquinas. Ahora, unos entusiastas programado-



Work in progress: Atic Atac.

Bota, bota la pelota.

vano Cecco ya llevaba mucho en el negocio. No falta estos días el homenaje a su magna obra en forma de remake.

En números anteriores os hablamos de la importancia del soft español para 8 bits. Tuvo una fama que traspasó nuestras fronteras y los juegos de Dinamic, Topo, Made in Spain y otras compañías han sido probados por millones de jugones. También os hablamos del encomiable remake de La Abadía del Crimen; cómo no, algunos de los remakes en preparación son de juegos españoles, y se están haciendo dentro y fuera de nuestras fronteras. Los que llaman la atención son Freddy Hardest (volveremos a ver a nuestro agente-playboy repartiendo tortas) y el entrañable Fred. Ojalá la cosa no pare aquí y veamos más clásicos no solo con los emuladores. **Gaby López**



COMANCHE-HOKUM ENEMY ENGAGED

Requerimientos mínimos: *300 MB de espacio libre en disco duro / Lector CD-ROM 6x / Tarjeta aceleradora 3D con 4 MB de memoria o más de memoria compatible DirectX / Tarjeta de sonido compatible DirectX / WIN 95/98 / 64 MB RAM / Pentium™ 266 MHz o K6-2 300 MHz / Ratón / Teclado /*

Otra forma de volar

Entre los apasionados de la simulación aérea encontramos un grupo bastante especial que son los aficionados a los helicópteros. Aunque los títulos dentro de este género no son tan numerosos como ocurre con los aviones, no hay que olvidar que tienen sagas memorables con productos cuidados al máximo. Uno de ellos es este Comanche-Hokum distribuido por Dinamic y con la firma de Razorworks que os presentamos.

Comanche-Hokum es un simulador para aquellos que no les gusta los juegos facilones sino esos juegos que te exigen una familiarización con el tema tratado.

Puede que si no eres un aficionado a la simulación te cueste algo (muy poco) al principio, pero, una vez dominados los conceptos básicos te podemos asegurar que Comanche-Hokum es un simulador de eso que te hacen olvidarte del tiempo.

Alto realismo

Desde el punto de vista más técnico la definición y la suavidad de las imágenes es bastante buena incluso cuando seleccionamos los niveles gráficos más altos, lo que es muy de agradecer cuando el placer del juego depende de la total ausencia de pantallazos o cualquier otro tipo de interrupciones.

Una aspecto que también se ha cuidado bastante es el sonido. Mientras estamos navegando podemos escuchar las comunicaciones de radio entre las naves, un detalle que aporta realismo y emoción.

Por último añadiremos que la verdadera tensión en el juego se adquiere gracias a la posibilidad de jugar en red que tiene Comanche-Hokum, tanto en una LAN, vía módem o por Internet. La capacidad de jugar contra un contendiente humano da un sabor distinto y una estupenda oportunidad para probar nuestra destreza y estrategia.

Gráficos 9 · Sonido 9 · Rapidez 8 · Jugabilidad 8 · Adicción 8

MICRO MANIACS

Programación: *Codemasters*
Distribuidor: *Codemasters Spain*
Requerimientos mínimos: *Una Playstation y toneladas de buen humor*

¿Pensabas que Codemasters solo iba a preocuparse por las secuelas del mítico Colin McRae y de Music? Pues no, han estado ocupados con algo que no es exactamente una secuela... ¿O sí? Micro Maniacs es la última vuelta de tuerca a una de las sagas más simpáticas y adictivas de los juegos de velocidad, los celebérrimos Micromachines.

Codemasters es famosa por varias razones. Una de ellas es que son artífices del género budget, o sea, juegos a bajo precio, allá en los tiempos del Spectrum. Pero la razón por la que siempre ha sido conocida Codemasters es por ser responsables de los juegos más adictivos. Bajo esa premisa, revolucionaron el mercado con Micromachines. Usando la famosa franquicia de juguetes, se metieron al público en el bolsillo (nunca mejor dicho) ofreciendo un juego muy divertido, entretenido y completo en todos los sentidos. Utilizaba una vista cenital y, los coches, haciendo honor a su nombre, eran diminutos pero ricos en detalle. Esto le sirvió a los programadores para sacar versiones muy dignas incluso en las consolas de 8 bits, sin perjuicio alguno para la rapidez y desarrollo del juego. Micromachines fue un enorme éxito en todas las plataformas y elevó a Codemasters a los altares.

Además, fue el comienzo de una saga, que ha asomado por PSX y Nintendo 64, conservando toda su adicción y el enganche que hicieron de Micromachines todo un superventas. Micro Maniacs es una especie de cuarta parte, pero esta vez no son cacharros a motor los que compiten (en Micromachines había desde coches hasta tanques). Son ocho personajes (más algunos ocultos), a cuál más estrafalario, que tendrán que recorrer a patita los 40 circuitos de que dispone el juego. Tomando elementos de este tipo de juegos, los participantes podrán coger items repartidos por el mapeado y dar buena



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Programación: ***Criterion Studios***
Distribuidor: ***Ubi Soft***
Requerimientos: ***Intel Pentium 233Mhz, 32MB RAM, 10MB HD, 4X CD-Rom, Tarjeta Vídeo 4MB Compatible Direct3D***

Ubi Soft es una de las casa que más ha apoyado a Dreamcast. Su catálogo para los 128 bits de Sega es de lo más extenso. Desde el lanzamiento de la consola, todo tipo de títulos de Ubi la han acompañado en su complicada singladura, desde el sensacional Rayman 2 hasta toda una serie de juegos de conducción, con distinta suerte. El más destacado de todos, como comentamos en su día, era el entretenido Speed Devils. Un poco más rezagado estaba Suzuki Alstare Extreme Racing, cuya versión PC nos llega ahora.

Suzuki no es un juego malo, ni mucho menos. Pero no deja de ser un juego discreto. Sin fallos, muy correcto, pero al que le falta ese punch para enganchar definitivamente, y sin dejar de parecer el típico juego de motos de toda la vida, pero con mejores gráficos y más rapidez. Bien es cierto que en los juegos de carreras de motos poco queda ya por inventar. La mayoría se decanta, para atraer al público, por ofrecer un rostro famoso o bien una marca de prestigio. Como es obvio, es esto último por lo que opta Criterion. La mítica marca Suzuki pone sus mejores máquinas al servicio del jugador para dejar atrás por unas horas la cruda realidad que supone el raquítico ciclomotor con el que vamos a la facultad o al trabajo, y ponernos en la lucha por el campeonato.

Los circuitos son variados, desde la montaña más rocosa, al paisaje nevado más resbaladizo, pasando por las calles más complicadas. Es decir, no se trata de un campeonato convencional por circuitos, digamos, "reglamentarios". Las doce pistas que se abren ante nosotros gozan de todo detalle y suponen uno de los mayores atractivos del juego, ya que le dan un aspecto muy arcade, muy de recreativa, y nos recordarán, en cierta medida, a los memorables desafíos con que nos hizo sudar hace años Super Hang On.

Otro de los aciertos del juego es la facilidad de manejo de las motos. No hará falta saber mucho de conducción, como sucede con otros títulos, y hasta el menos ducho en juegos de motos se hará enseguida con el control de las máquinas de Suzuki. Criterion ha añadido un modo online para poder jugar contra seis oponente más, todo sea para apuntarse a esta fiebre online, que hace que hasta un Arkanoid o un Tetris que se lance al mercado tenga una opción para jugar en red.

Puntos a favor no le faltan, pero Suzuki no deja de ser eso, un juego muy correcto, muy bien realizado, pero algo desangelado. Aún así, merece la pena echar unas cuantas partidas a este juego de motos. ◆

9 7 8 6 7

cuenta de sus contrincantes, todo sea por llegar el primero. Sí que hay vehículos disponibles (¡hay Vespas!) pero como parte de los poderes especiales que podemos coger.

Micromachines se llevaba de calle a los demás juegos por el modo multiplayer, con permiso de Super Mario Kart, claro. Codemasters es consciente de ello y en este juegos podremos usar el abandonado multitap de PSX para organizar una tarde en los carreras. Y el otro aspecto fuerte de Micro Maniacs son los gráficos. La estética del juego está muy cuidada, los escenarios están logrados y con mucho detalle, y los protagonistas tienen un look muy comiquero, y no tardaremos en identificarnos con ellos conforme avancemos carrera a carrera.

Conserva toda la adicción de Micromachines, si bien es algo más complicado de manejar al principio, pero en unos minutos el juego será todo nuestro. Micro Maniacs es todo un acierto. ◆

9 8 7 9 8

Nombre: Life Stages
Alias: Vbs.Stages.Worm
Tipo: Gusano
S.O: Windows con Windows Scripting Host activado.
Tamaño: 39.936 bytes

[Life Stages]

Estaba claro que la invasión de gusanos de VBS no iba a acabar con LoveLetter, y dicho y hecho este mes tenemos en nuestra sala de operaciones a 'Life Stages', la última creación de Zulú, un conocido escritor de virus del grupo 29A.

INTRODUCCIÓN

En todo este embrollo de nuevos virus saliendo prácticamente cada mes hay una cosa que tenemos ya muy clara, cada uno es más potente que el anterior, y eso no hace sino más que demostrar el increíble ingenio de los programadores de virus. Es cierto que todo el mundo teme a los virus y que la mayoría ve a sus creadores como personajes malévolos con ansias de destrucción, pero esto no siempre es así. Muchos de ellos ayudan a incrementar la seguridad de los sistemas operativos actuales encontrando nuevas formas de propagación e infección que poco a poco se van tapando. Este es el caso de Zulú, un conocido escritor de virus del grupo 29A que siempre ha demostrado una especial cualidad para encontrar nuevos trucos que permitan a sus virus estar en las listas de 'in the wild'.

EL GUSANO POR DENTRO

Life Stages es un gusano escrito en Visual Basic Script (VBS) por lo que solo funcionará en ordenadores con Windows Scripting Host (WSH) instalado. Se trata de uno de los gusanos de VBS más avanzado que se ha creado hasta el momento debido a la gran cantidad de particularidades que posee, de entre las cuales destaca el novedoso formato en el que se presenta: el inusual SHS ("Shell Scrap"), diseñado por Microsoft para permitir el empaquetado de ficheros de proceso por lotes en un solo archivo con el fin de facilitar su distribución. Es de suponer que si Microsoft no toma cartas en el asunto este formato podrá dar mucho de que hablar en un futuro próximo. Cuando el usuario ejecuta el archivo el gusano le muestra el texto de cuadro 1.

```
- The male stages of life:

Age. Seduction lines.
17   My parents are away for the weekend.
25   My girlfriend is away for the weekend.
35   My fiancee is away for the weekend.
48   My wife is away for the weekend.
66   My second wife is dead.

Age. Favorite sport.
17   Sex.
25   Sex.
35   Sex.
48   Sex.
66   Napping.

Age. Definiton of a successful date.
17   Tongue.
25   Breakfast.
35   She didn't set back my therapy.
48   I didn't have to meet her kids.
66   Got home alive.


- The female stages of life:

Age. Favourite fantasy.
17   Tall, dark and hansome.
25   Tall, dark and hansome with money.
35   Tall, dark and hansome with money and a brain.
48   A man with hair.
66   A man.
```

El gusano intenta engañar al usuario mostrándole este fichero de texto.

> *La forma más común de infección es vía e-mail y para ello el gusano envía una copia de sí mismo a cada una de las entradas de la libreta de direcciones de la víctima, siempre y cuando en ella no existan más de cien...*

El primer paso es el habitual en este tipo de gusanos y se trata de detectar el fichero desde el que ha sido ejecutado. Para esto todos los gusanos empleaban la variable "Wscript.ScriptFullName" pero a 'Life Stages' no le sirve dado que al encontrarse empaquetado en un 'SHS' el código VBS es descomprimido y ejecutado en un directorio temporal del sistema y el necesita saber donde esta el 'dropper' desde el cual ha sido ejecutado para poder llevar a cabo su reproducción. Es por ello que debe usar dos métodos: uno que usa al Microsoft Word para localizar ficheros del tipo 'SHS' y otro, utilizado en caso de que el primero falle, que efectúa una búsqueda por determinadas carpetas comparando nombres, extensiones y longitudes de ficheros con los datos originales del portador.

Acto seguido el gusano se copia al directorio de Windows bajo el nombre "LIFE_STAGES.TXT.SHS" además de crear en el directorio Windows\System los siguientes ficheros: MSINFO16.TLB, SCANREG.VBS, VBASET.OLB. Y los siguientes en el directorio 'Recycled': DBINDEX.VBS, MSRCYCLD.DAT, RCYCLDBN.DAT, RECYCLED.VXD

No contento con esto crea otra serie de ficheros con nombres aleatorios. Los nombres son combinaciones de las cadenas relatadas a continuación seguidas del carácter "-" o "_" y un numero aleatorio comprendido entre 0 y 999: IMPORTANT, INFO, REPORT, SECRET, UNKNOWN.

La extensión de estos ficheros es siempre '.TXT.SHS" y son creados en los directorios "Raíz", "Mis Documentos" y "Windows\Start Menu\Programs" de cada unidad de red.

Además el virus modifica la asociación de los ficheros ".REG" para que apunten a la copia del REGEDIT.EXE que el mismo crea en el directorio "Recycled" bajo el nombre "RECYCLED.VXD".

MÉTODOS DE INFECCIÓN

El gusano usa tres posibles vías de expansión: mediante unidades compartidas, vía e-mail auto enviándose a las personas incluidas en la libreta de direcciones de la victima y la difusión por IRC mediante los dos clientes más populares: mIRC y PIRCH.

La forma más común de infección es vía e-mail y para ello el gusano envía una copia de si mismo a cada una de las entradas de la libreta de direcciones de la victima, siempre y cuando en ella no existan mas de cien; en ese caso 'Life Stages' selecciona cien direcciones al azar a las que manda un correo electrónico eligiendo el el campo 'Asunto' de forma aleatoria entre estas posibilidades: Fwd: Life Stages text.., Fwd:Funny text., Fwd; Jokes text., Life Stages text., Funny Text., Jokes text., Fwd: Life StagesFwd: Funny, Fwd: Jokes, Life Stages, Funny, Jokes.
El texto del mensaje es " The male and female stages of life" o "Bye" y puede estar codificado en texto plano o en HTML . A este mensaje le añade un fichero de nombre 'LIFE_STAGES.TXT.SHS' que contiene el código del gusano. Sin embargo la segunda extensión ".SHS" no aparece aun cuando hayamos especificado que queremos ver la extensión completa de los archivos.. Este fallo es el que permite a 'Life Stages' pasar desapercibido como si fuera un simple fichero de texto. Para solucionar este problema debemos modificar la llave "HKCR\ShellScrap\NeverShowExt" renombrándola a "HKCR\ShellScrap\AlwaysShowExt"usando el editor de registro de Windows.

El segundo método de infección es mediante IRC para lo cual genera scripts para mIRC (script.ini) y PIRCH (events.ini) que envían copias suyas (en el 50% de los casos) cuando un usuario entra o sale de un canal donde este la victima, cuando se envía o se recibe un fichero o cuando se conecta una persona que este en la lista de notify (avisos). Por si esto fuera poco 'Life Stages' posee la capacidad de ocultar las ventanas de DCC (mediante el cual se intercambian ficheros) usando sockets además de censurar frases que hablen acerca de virus y/o troyanos así como las posibles direcciones facilitadas en los canales de ayuda del IRC.

Fw: Funny - Mensaje
Archivo Edición Ver Insertar Formato Herramientas Redacción ?
Responder | Responder a todos | Reenviar
Mensaje | Opciones
De:
Para:
CC:
Asunto: Fw: Funny
Enviado el: martes 20/06/00 16:03
> The male and female stages of life.
LIFE_STAGES.TXT.SHS

El principal método de infección es vía correo electrónico.

> ***El segundo método de infección es mediante IRC para lo cual genera scripts para mIRC (script.ini) y PIRCH (events.ini) que envían copias suyas (en el 50% de los casos) cuando un usuario entra o sale de un canal donde este la victima...***

El último método que 'Life Stages' utiliza para su propagación es mediante su copia al directorio de inicio de Windows (si este es accesible, en caso contrario lo haría en el directorio raíz) de cada una de las maquinas accesibles a través de red.

CONCLUSIONES

Life Stages es, sin duda, el gusano de VBS más desarrollado de cuantos han visto la luz hasta la actualidad. Claro que al ritmo que vamos ... ¿cuánto tardaremos en ver uno que mejore a este en todos los aspectos?. Hasta el mes que viene. **ThE_WiZArD**

Leyendas sobre virus

A menudo los virus de ordenador entran en ese mundo de las leyendas urbanas y se oyen historias alucinantes, desde alguien al que se le formateo el disco duro en un momento hasta algún otro a quien se le prendió fuego la máquina. Asuntos tan de moda como la posible existencia de virus para teléfonos móviles son recogidos en esta magnífica web junto con otro buen puñado de hoaxes. No te dejes llevar de las habladurías en un tema tan desconocido como este.





[Un nombre para la historia]

¿Qué tal? Os doy la bienvenida un mes más a la sección de Informática Alternativa, esa que a algunos lectores de @rroba no les gusta (seguir haciendo scandisks amiguitos :). Como nunca suelo escribir las cosas en orden, os escribo esta parte en medio de un montón de explosiones de petardos; este es el día en el que un montón de seres humanos (¿presuntamente racionales?) se amputan alegremente apéndices de sus organismos a base de explosiones... En fin, espero que vosotros tengáis otras utilidades para vuestros dedos :-) Os propongo, por ejemplo, utilizarlos para leer el modesto reportaje-homenaje de una grandísima personalidad que os he preparado: Jay G. Miner. Poner una alfombra ahí donde estéis ahora mismo. Todos al suelo a rendir pleitesía.

Foto de la última entrevista a Jay.



Jay G. Miner: el padre

Todo el mundo suele recordar a gente que nos ha cambiado la vida con sus inventos y descubrimientos. Sin embargo, hay gente que ha conseguido cambiarnos la vida sin necesidad de construir bombas atómicas o elaborar complicadas teorías matemáticas, sino ordenadores, y que quizá por eso a veces no son tan conocidos. Gente que ha trabajado en la industria informática y ha dejado una huella imperecedera con inventos y avances increíbles (aunque algunas personas no los quieran valorar así), de una forma totalmente opuesta a como payasos de la talla de Guillermito se dedican a seguir extorsionando

Las caras de terror de IBM y APPLE estaban mas que justificadas: Sencillamente no podían competir con aquel genio que cambió con su ordenador el rumbo que hasta aquel entonces llevaban las cosas.

a los pobres desgraciados que usan sus penosos productos. Uno de estos hombres



El Atari 600.

es, sin ningún lugar a dudas. Jay G. Miner, "el padre" tal y como lo llamaban en la BBS que regentó en sus últimos años de su valiosa vida.

Jay G. Miner nació el glorioso día 31 del mes de mayo de 1932 en Presscott, Arizona, y dedicó su vida a crear. De su privilegiado cerebro han salido algunas de las más maravillosas máquinas de la historia, entre otras los extraordinarios ordenadores ATARI de 8 bits, las majestuosas consolas de videojuegos Atari 2600 y Lynx, y cómo no... El fabuloso ordenador AMIGA.
Jay creció en el sur de California y estudió en la universidad de San Diego. En 1952, con tan sólo 20 años, contrajo matrimonio con Caroline Poplawski, que fue su esposa durante el resto de su vida.
A mediados de los 70 entró a trabajar en ATARI y diseñó la archivendida consola VCS de Atari. ¿Quién no conoce la Atari 2600? Tras colocar una consola de videojuegos en millones de hogares y sentar las bases que hoy en día profanan muchas compañías con sus consolas de juegos de baja calidad, Jay trabajó en los más que extraordinarios ordenadores Atari 400 y 800.

Jay un poco más joven.

Adiós a Atari

Al acabar su trabajo en Atari, al principio de los 80, Jay y David Morse fundaron la más prodigiosa compañía informática de la historia: Amiga Corporation. Su sueño era poder conseguir un ordenador barato, capaz de ejecutar todas las tareas que los usuarios quisieran realizar, y que despertara la creatividad que todos llevamos dentro. Las caras de terror de IBM y APPLE estaban mas que justificadas: Sencillamente no podían competir con aquel genio que cambió con su ordenador el rumbo que hasta aquel entonces llevaban las cosas. Commodore adquirió Amiga 4 años después, y decidió deshacerse de Jay, lo cual fue un terrible error como años después se demostró, ya que si no hubieran cometido tamaña equivocación hoy no estarían fabricando termostatos para calefacciones, y Bill Gates estaría vendiendo cupones. Para ganarse el pan, esta vez Jay entró a trabajar a una compañía que poco tenía que ver con la informática, Ventritex, donde diseñó el chip central del desfibrilador implantable de esta compañía, que se puede programar externamente y más que probablemente habrá salvado miles de vidas en todo el mundo. Desgraciadamente, Jay, en los últimos años de su vida, tuvo muchos problemas con sus riñones, y las diálisis eran algo habitual. En 1990 su hermana le donó un



No solo de cintas vivía la gente.


La unidad 1010.

riñón que funcionó durante 4 años más.

Jay G Miner murió el día 20 de junio de 1994, ahora hace 6 años. Sin embargo, sigue vivo gracias a los maravillosos inventos que nos ha ofrecido, y que sin duda han cambiado la historia de los videojuegos y de la industria informática, lo que le ha hecho merecedor de toda la admiración que podamos dedicarle. ¡Gracias por todo Jay!... Levantaos del suelo ahora, espero que hayáis aprendido esta importante lección de historia.

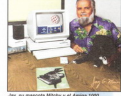
La gama de 8 bits de ordenadores Atari

Para continuar con el homenaje a Jay G. Miner, dejadme que os hable este mes de una saga de ordenadores muy querida por este servidor a pesar de, por desgracia, no contar con ninguno entre mis filas: la gama de 8 bits de ordenadores Atari.

El Atari 400 y el Atari 800 fueron presentados al mundo a principios de enero de 1979 en la feria Winter Consumer Electronics Show. El 29 de agosto de ese mismo año comenzó la venta de estos dos ordenadores. Estaban basados en el fabuloso chip 6502 de Motorola funcionando a 1,79mhz. Las capacidades gráficas eran mucho más que asombrosas para la época: una resolución de 320x192 pudiendo mostrar hasta 128 colores simultáneamente. El Atari 800 podía además conectarse a un monitor con entrada de vídeo compuesto. El sistema operativo iba incluido en la ROM de 10kbytes del ordenador, y tanto el Atari 400 como el 800 originariamente poseían 8kbytes de memoria RAM. Más tarde, el Atari 400 se sirvió con 16 kbytes y el Atari 800 con hasta 48kbytes. En Noviembre de 1981 Atari revisó los ordenadores y creó nuevos submodelos, los cuales incorporaban un chip de vídeo distinto que era capaz de mostrar el doble de colores (256) que su predecesor, y que añadió tres modos gráficos extras. Sin embargo, no se iban a terminar aquí las novedades hardware en la línea de ordenadores de 8 bits de Atari. En 1982 Atari lanzó al mercado el Atari 1200XL, compatible con la inmensa mayoría de hardware y software para Atari 400/800. Este ordenador presentaba muchas mejoras, como un microprocesador un poco más potente, el 6502c, que estaba acompañado de 64kbytes de RAM, un teclado mejorado que incorporaba una tecla de Ayuda y 4 teclas de función programables, un sistema operativo crecido en 6kbytes con soporte para caracteres internacionales y algo realmente útil: el altavoz interno fue suprimido para redirigir la salida de sonido a los altavoces de la televisión. Podría parecer que el Atari 1200XL era el sueño de todo buen aficionado a la microinformática, pero Atari aun podía rizar el rizo: en 1983 los modelos Atari 800XL y Atari 600XL vieron la luz. Poseían prácticamente todas las funciones del Atari1200XL, exceptuando las teclas de función, pero a cambio ofrecían un precio más competitivo y algo aún más útil: el lenguaje BASIC incorporado en ROM. La diferencia entre el Atari 800XL y el Atari600XL radicaba en que el Atari 800XL poseía 64kbytes de RAM y el Atari600XL 16kbytes, que de todas

El Atari 400 y el Atari 800 fueron presentados al mundo a principios de enero de 1979 en la feria Winter Consumer Electronics Show.

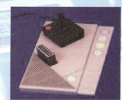
formas podían ser actualizados a la misma cantidad que su hermanito mayor con un accesorio llamado "1064 Atari Memory Module". La gran depresión de los videojuegos por aquellos años había afectado negativamente a Atari, y ésta fue vendida a Tramiel, que al año siguiente presentó unos cuantos modelos más que añadir a la nutrida familia de 8 bits de Atari: El Atari 130XE y el 65XE. Las mejoras radicaban en un aumento


Jay, su mascota Mitchy y el Amiga 1000.

de memoria hasta los 128kbytes en los dos modelos, y la incorporación del chip "FREDDY" el cual servía para manejar la memoria sin necesidad de hacer intervenir al microprocesador central. Dos años más tarde dos nuevos miembros llegaron, esta vez en forma de consola de videojuegos, pero con teclado incorporado: El Atari XE Game System (XEGS), que tenía el juego Missile Command incorporado en ROM (¡¡GENIAL!! :) Además, en Europa, el modelo Atari 800XE fue lanzado al mercado, que era un 130XE con la mitad de memoria RAM. Aquellas fueron las últimas máquinas que llegaron a salir de las fábricas de Atari. En 1992, Atari sentenció oficialmente a muerte a sus ordenadores de 8 bits.

Un vistazo interno

¿Cómo eran estos ordenadores por dentro? Tres chips eran los encargados de dar vida a nuestros ordenadores: ANTIC, CTIA y POKEY. ANTIC y CTIA se encargaban del aspecto gráfico: visualización en pantalla de las imágenes, control de las colisiones de los sprites, etc. Para el sonido Atari no pudo elegir mejor chip: los POKEYS son archifamosos gracias a su inclusión en multitud de


Un diseño realmente futurista.

máquinas recreativas, a pesar de no ser chips con tantas posibilidades como los que se incorporaron años mas tarde en los ordenadores de 16 bits. El Pokey no realizaba solamente la tarea sonora: también servía para controlar las pulsaciones del teclado, generar números aleatorios (¿?), etc. Tal y como os he contado, los Atari130XE y XEGS tenían un chip llamado FREDDY. Este chip servía para multiplexar las direcciones de RAM, y en algunos modelos de Atari 800XL fue implantado a mano por los propios usuarios, para dotarlo, en conjunción con 8 chips de RAM soldados en la placa, de las características del Atari 130XE.

Para acabar, no quiero que se me olvide dar las gracias a David Herrera, de Santa Cruz de Tenerife, por el estupendo juego de Vectrex que me ha enviado: ¡Muchísimas gracias! Y recordad que para cualquier duda, aclaración, comentario o donación, podéis escribirme un mensaje de correo electrónico:

g.manu@navegalia.com

Y ahora... Que disfrutéis con las noticias! :-)

Como era de prever, este mes la actualidad del ordenador Amiga ha estad más que movida... ¡Juzgar vosotros mismos!

Noticias de actualidad

Amiga lanza el SDK por 99$

O como hacer que los incrédulos charlatanes cierren el pico. Pues sí. Amiga ha cumplido su promesa, y ya está distribuyendo el kit de desarrollo para la nueva plataforma. Siento no poder dar muchos más detalles aquí (¡me llevaría toda una revista!) pero podéis pasaros por el site de Amiga en http://www.amiga.com para encontrar información sobre esto y sobre como adquirirlo.



SDK.

Ventajas PCI

¿PCI para el Amiga sin necesidad de comprar una PowerPC G3? ELBOX ha anunciado hace unos pocos días el lanzamiento en un par de meses de un bus PCI para Amigas 1200 con placas ZIV. En el siguiente mes le seguirá el modelo para Amiga1200 normal, y al cabo de un par de meses más el modelo para Amiga 4000. Este bus, aunque no será tan rápido como el que estará presente en las futuras aceleradoras PowerPC G3 va a permitir que todos los usuarios que no suelen gastar mucho dinero en sus equipos los actualicen de una forma realmente barata, y que los usuarios exigentes puedan disponer de las últimas novedades en hardware 3D presentes para Macintosh y PC. En un principio habrá drivers para tarjetas S3 y Voodoo 3 y 5. ¡Esperemos que la gente que fabrica G3 se adapten al modelo de drivers de Elbox!

No hay AmiJoe para Amiga 4000

Hablando de G3... Parece ser que MET@BOX se lo ha repensado y NO va a sacar una versión de su AmiJoe G3 para Amigas 4000 y compañía, sólo quieren liarse con los Amiga 1200. Esta tarjeta saldrá más tarde de lo planeado en un principio, y tendremos que esperar hasta navidades. La culpa radica en el chip controlador del PCI y la memoria, ya que parece que tiene un bug y tendrán que volver a diseñar su invento. A pesar de todo, no está todo perdido para los usuarios de Amiga 4000: ESCENA ha vuelto de entre las sombras y ha anunciado que su PowerPC G3 (que es exclusiva para Amigas con Zorro 3) no había sido abandonada, simplemente les gusta trabajar en silencio :-) Curiosamente, trasteando por el espacio WEB de esta gente, he descubierto porqué DCE, la gente que se encarga actualmente de toda la línea de aceleradoras de la desaparecida Phase5, no quiso fabricar las G3 y G4 que Phase5 tenía planeadas: desde antes de navidades (o sea, desde antes de la quiebra de Phase5) DCE había sido la compañía elegida por ESCENA ¡¡para fabricar sus tarjetas BrainStormer G3!!

Videojuegos

AVOG son las siglas de Amiga Videogames Open Group. Esta es otra de las muchas iniciativas que suelen aparecer cada cierto tiempo para intentar ayudar a los programadores de videojuegos en Amiga, aunque esta vez la cosa está orientada a los Amigas modernos; ¡eso quiere decir PowerPC y tarjeta gráfica! Podéis pasaros por http://pc.ag0ny.com para encontrar muchísima información más sobre este nuevo proyecto, que no sólo quiere recoger el trabajo de programadores: los músicos y grafistas están invitados a aportar con su trabajo a que el desarrollo amateur de videojuegos para la nueva generación de hardware de Amiga experimente un gran crecimiento. Por cierto, adivinar quien es el tipo que se ha metido en semejante fregado :-)



Juegos y Amiga.

Revistas

MUNDO AMIGA, la única publicación impresa en castellano sobre el ordenador Amiga, ha publicado ya el número 8, que viene cargado de información útil y análisis de productos en el Amiga como la disquetera LS120. Esta revista (que os recomiendo encarecidamente) solo puede ser conseguida a través de subscripción, así que si os interesa y queréis algo más de información, pasaros por http://www.terra.es/personal/angelsau/MundoAmiga/index.html o llamar al teléfono 943 213 650 y dejar un mensaje en el contestador para conseguirla.

Mundo Amiga.

Imagine para PowerPc

El fabuloso programa de render en 3D Imagine está siendo portado a PowerPC. Prácticamente todas las opciones están funcionales en la versión 5.18 beta, y los beta testers están ya intentando descubrir cualquier fallo que pudiera existir. Según se dice el rendimiento de la versión PowerPC es más que impresionante. http://www.cadtech.demon.co.uk/

AmieE

¡Ya existen las primeras utilidades para AmiE, el nuevo entorno operativo de Amiga! Espero incluirlas en el CD de la portada de este mes, pero por si acaso, pasaros por http://ftp.amigadev.net/developers/cvs/snapshots



Utilidades de AmiE.

Ya falta menos

Paul Lesurf, de Blittersoft, ha afirmado en la lista de correo de Fusion que la versión PowerPC de este más que increíble emulador ya está en la fase final de testeo... ¿Estaré utilizándola ya en la Euskal de este año? :-)
http://www.blittersoft.co.uk
http://www.microcode-solutions.com

Shogo a punto

Hyperion Software sigue dándonos sorpresas: La versión Amiga (y Linux) de SHOGO sigue su curso, y ya comienza a funcionar. Ahora, es están replanteando portar el OpenAL al Amiga, tal y como hicieron con su driver MiniGL... ¿Quién piensa como yo que son unos de los grandes benefactores del Amiga actualmente?
http://www.hyperion-software.com
http://www.hyperion-software.de/shogo_progress_04.html

Shogo.

Más irc

Vapor acaba de lanzar la versión 3.5 del que es probablemente el mejor programa de IRC que existe para cualquier plataforma, AmIRC. Os meto la versión shareware en el CD, ¡prometido! :-)
http://www.vapor.com/



Chateando.

Testeando

Bubble Heroes, el genial juego inspirado en Puzzle Bobble, al igual que la versión PowerPC de FUSION está en su última fase de testeo. Este juego funcionará en su versión final con AGA y con tarjetas gráficas, a pesar de que no hayan cumplido su promesa de sacar una demo con soporte RTG... (Al fin y al cabo, con las 3 demos que han sacado para AGA, yo me conformo! Podéis encontrar mas información en estas páginas web:

http://www.made.net/~arcadia/
http://www.amigaflame.co.uk/amirele.htm

La hora se acerca.

La red levanta el vuelo [Internet vía satélite]

Las ataduras que Internet ha tenido que soportar, a causa de su dependencia del cable, pueden estar tocando a su fin con el desarrollo de una tecnología más que contrastada: el satélite. La red es objeto de una demanda cada vez mayor, y sus canales habituales se ven saturados en numerosas ocasiones, precisamente cuando se la requiere para eventos de envergadura. En esos casos, la infraestructura basada en el cable no es capaz de ofrecer una respuesta adecuada, excepto en los servicios de banda ancha, como Oxigen o Internet2, que solo han alcanzado un verdadero desarrollo en Norteamérica. En España, las comunicaciones se saturan en cuanto la demanda supera unos mínimos previstos.

Prestaciones

La tecnología del satélite es capaz de satisfacer estos picos, además de aportar otras ventajas con respecto a sus predecesores. En Estados Unidos, la Federal Communications Commision (FCC) otorgó durante 1998 un buen número de licencias a varios operadores interesados en desarrollar estos sistemas. La compañía Loral, dedicada a la fabricación de satélites, destaca por la cuantía de su inversión, que con un presupuesto de 1.600 millones de dólares ha desarrollado el sistema CyberStar, basado en satélites geoestacionarios. Esta tecnología permite el envío de información a una gran cantidad de usuarios al mismo tiempo, con la ventaja de que la velocidad de transmisión no sufre las retenciones habituales. Otra gran ventaja consiste en la diligencia a la hora de instalar del servicio una vez solicitado, y la posibilidad de llegar a cualquier punto. Este hecho contrasta con las grandes dificultades que plantean el cable o el ADSL, que solo cubren determinadas áreas y, en ocasiones, adolecen de grandes problemas de instalación.

En cuanto a la velocidad, las empresas que funcionan en España actualmente están ofreciendo, en las gamas más altas, velocidades de 300 Kb por segundo, similar a la ofrecida por el cable y muy superior a la tradicional. A partir de estos datos, algunos expertos se han cuestionado la continuidad de la fibra óptica, dada la superioridad, en muchos aspectos, del satélite. Sin embargo, hay quien opina que ambos sistemas podrán convivir, y que serán capaces de atender a distintos tipos de usuarios dependiendo de sus necesidades. Hay que calibrar las características de cada sistema. El satélite es unidireccional, esto es, es capaz de transmitir datos, pero la recepción se gestiona a través del teléfono, con lo que tenemos un sistema híbrido. Esto no supone un gran problema, ya

> *...algunos expertos se han cuestionado la continuidad de la fibra óptica, dada la superioridad, en muchos aspectos, del satélite.*

que la petición de datos suele consumir muy poco ancho de banda. Por este motivo, el satélite es ideal para aquellas empresas que necesiten bajarse gran cantidad de información de la red.

A través del satélite se puede transmitir cualquier tipo de información, ya sea voz, vídeo o datos. Gracias al ancho de banda que permite, algunas aplicaciones hasta ahora imposibles en nuestro país encuentran por fin una salida práctica. Vídeo a alta velocidad, videoconferencia, teleinformación, telemedicina, tele-enseñanza, educación a distancia son algunos de los campos que el satélite satisface con holgura, sin necesidad, además, de grandes inversiones en infraestructuras, como cableados o zanjas, lo que permite llegar a cualquier área geográfica y, lo que es más interesante, a una población dispersa. Concretamente, en el caso del vídeo, el satélite resulta más adecuado que otras redes de alta velocidad, como la ATM. Esta última, al tratarse de una estructura en dos direcciones, desperdicia un canal que en ese momento no registra actividad. Un sistema unidireccional, en cambio, dispone todos los recursos a la transmisión de los datos.

Astra

Hispasat y Astra

En España, actualmente contamos con el Hispasat, un sistema de satélites capaz de proveer conexión a Internet. Se trata del único en Europa capaz de retransmitir comunicaciones a ambos lados del Atlántico, lo que le abre la puerta a un mercado inmenso. En febrero tuvo lugar el lanzamiento del Hispasat 1C, que se ha convertido en el tercer satélite comercial español, y ha contado con el honor de ser el primero de este país que se lanza desde Cabo Cañaveral, la mítica base estadounidense. Con 1.314 quilos de peso, el artefacto vuela a 35.000 kilómetros de altura y aspira a tender un puente virtual entre





Antena.

ambos lados del Atlántico. Se le vaticina una vida de 15 años y su misión se abre en un doble cometido: la televisión digital e Internet vía satélite. Retevisión y Telefónica son las empresas que han participado en su construcción, cuyo coste ha superado la cifra de los 32.000 millones de pesetas.

Telefónica tiene la intención de apostar fuerte por este sistema de comunicación. Terra, filial de la compañía de telecomunicaciones, y Vía Digital, fuertemente participada por la misma empresa, ya han iniciado las pruebas piloto para lanzar el acceso a Internet vía satélite. Se espera que los usuarios puedan disfrutar de velocidades 50 veces mayores que las alcanzadas por un módem corriente.

Vídeo a alta velocidad, videoconferencia, teleinformación, telemedicina, tele-enseñanza, educación a distancia son algunos de los campos que el satélite satisface con holgura...

Para la transmisión, Vía Digital hará uso de la señal que emite desde el satélite Hispasat, dedicando una parte del ancho de banda para el tráfico de bajada, es decir, el que reciben los usuarios. Para el de subida, que no requiere excesiva capacidad, se recurrirá a la línea telefónica, mediante módem. Terra pretende, de este modo, ampliar su cupo de ofertas, que en este momento abarca desde la conexión más simple, vía módem, hasta la RDSI y el ADSL, este último con algunas complicaciones en sus inicios. En esta oportunidad, es de suponer que no surgirán grandes trabas, puesto que el uso del satélite no exige la aplicación de nuevas tecnologías por parte de la operadora, como ocurre con el ADSL, ni el despliegue de un nuevo tendido terrestre, como en el caso de la fibra óptica.

Satconxion

La compañía de satélites Astra no está dispuesta a perder comba en esta carrera por conquistar la red. Tras el acuerdo con la empresa Europe Online, tiene previsto transmitir música, películas, videojuegos y otros contenidos que requieren una banda ancha. Su proyecto europeo, bautizado como



Astraweb.

Internet Via the Sky, permite la emisión de contenidos multimedia a gran velocidad en Europa. Se calcula que se emitirán alrededor de 12 canales de televisión, que se recibirán en el ordenador en tiempo real mediante el protocolo de Internet. Solo podrán beneficiarse de este servicio quienes dispongan de una conexión de televisión por satélite a través de Astra, caso de Canal Satélite Digital. Necesitarán, además, una tarjeta de conexión, cuyo coste oscila entre las 32.000 y las 50.000 pesetas, aunque fuentes de esta compañía aseguran que la navegación resultará barata. Astra mantiene conversaciones con Hipasat para entrar en el accionariado de esta compañía, y así lograr cobertura en todo el mundo, ya que en la actualidad no cuenta con presencia en América. Los responsables del Astra no ocultan su optimismo por el potencial de acceso que presenta España. En la Unión Europea, 33,9 millones de hogares reciben televisión por satélite, lo que supone un incremento del 18% en los últimos tres años. En España, la cifra de abonados a algún sistema con satélite se sitúa en 1,5 millones, con un incremento del 32,8% en los últimos años.

En España, por tanto, la conexión a Internet a través del satélite es ya una realidad comercial. La empresa española Satconexion ofrece conexión a la red a través del satélite. Inicialmente, su servicio se ha orientado a empresas, pero no se descuida la conexión por parte de usuarios particulares. Hay que tener en cuenta que el sistema resulta ideal para aquellas empresas que necesiten descargar grandes ficheros en una red corporativa. Una multinacional podría estar conectada 24 horas al día y recibir la información en cada una de las delegaciones sin el menor problema, pues la central actuaría como servidor de una WAN.

Luis García, director de Satconexion, explica la oferta de la compañía: "Nosotros damos este servicio porque teníamos muchos clientes que nos pedían mayor ancho de banda. Tal y como están las cosas, la mejor solución es el satélite, ya que con un pequeño equipamiento se tiene acceso inmediato a una conexión muy rápida. Además, el ancho de banda que proporciona el satélite abre las puertas a nuevas utilizaciones, entre ellas la

Teleeducación

El gran rendimiento que se puede extraer de un sistema de comunicación como Internet ha encontrado serios obstáculos en su funcionamiento insuficiente. La ralentización de las transmisiones, junto con los continuos colapsos que sufre la red, han perjudicado proyectos tan transcendentales como la educación a distancia. El satélite supone un avance fundamental para las aspiraciones de los educadores. Su gran capacidad permite acometer contenidos que requieren una banda ancha, extremo que resuelve con holgura esta tecnología. Recordemos que más de la mitad de la población mundial no tiene acceso al teléfono, lo que constituye una traba más para la comunicación por módem a través de Internet. El satélite, en cambio, puede abarcar amplios zonas sin la necesidad de afrontar grandes obras de infraestructura. Es capaz, además, de transmitir aplicaciones como videoconferencia y acceso a bancos de datos e imágenes de cualquier tipo para su consulta inmediata. En un futuro no muy lejano, será posible cursar estudios en cualquier universidad del mundo, sin salir de casa y asistiendo a aulas virtuales con las mismas garantías que encontraríamos in situ.


Educom.

Puesta en marcha

A la hora de considerar la posibilidad de instalar una conexión por satélite, surgen algunas dudas que convienen resolver. A modo de orientación, damos algunas respuestas a las dudas más comunes, para lo que proponemos el ejemplo del sistema StarSpeeder, impulsado por la compañía Satconxion.

¿Qué necesitas para recibir el servicio?

Necesitas tener instalada una antena parabólica digital, un ISP (Proveedor de Servicio de Internet), y tu PC debe estar equipado con lo siguiente:

- **Una tarjeta receptora satelitar o un USB box, conectado a tu antena parabolica digital.**
- **Un modem o un terminal RDSI.**
- **Microsoft Windows 95/98 o NT o LINUX.**
- **Un navegador, como Microsoft Windows Explorer 4.0 o superior o Netscape Navigator 4.6.**
- **Como mínimo un 200 MHz Intel Pentium, Pentium MMX, Pentium Pro, Pentium II, Pentium III o cualquier otro microprocesador compatible.**
- **Un slot PCI libre en tu PC para instalar la tarjeta receptora.**
- **Como mínimo 50 MB libres en tu disco duro.**

¿Dónde se puede comprar la tarjeta receptora para satélite?

Puedes comprar la tarjeta receptora directamente a Satconxion o a su red oficial de distribuidores en España (inclusive en Andorra).

¿Cuánto cuesta?

Tarjeta TechnoTrend (solo datos)
para Windows 95 y 98
49.500 pts + IVA
Tarjeta TechnoTrend (datos + TV y Radio en abierto)
para Windows 95 y 98
52.000 pts + IVA
Tarjeta SkyMedia 200 (datos+TV+Radio+Modulo decodificador)
para Windows 95,98 NT y LINUX
75.000 pts + IVA
Alta del servicio: 6.000 pts.
Suscripción mensual: 11.650 pts (IVA no incluido).

telefonía a través de Internet, mucho más barata que la normal".

Telefonía en Internet

El sistema que comercializa esta empresa requiere una antena parabólica exterior, así como una tarjeta receptora y un software específico. El coste total del equipo oscila entre las 80.000 y las 170.000 pesetas, a las que hay que añadir el uso del servicio del satélite y las tarifas del ISP, ya que, como dijimos anteriormente, se trata de un sistema híbrido de satélite y telefonía. Además, hay que abonar una cuota anual que da derecho a descargar un determinado número de megas. Así, 300 MB cuestan 45.000 pesetas, y 10.000 MB ascienden a más de un millón de pesetas. El coste se puede abaratar sensiblemente en el caso de empresas que quieran reconvertir su sistema de telefonía. Lo explican, del siguiente modo, en Satconxion: "En estos casos instalamos un sistema puro de conexión por satélite, en el que recibimos y enviamos información a través del mismo. Así, enviamos las llamadas telefónicas reconvertidas en paquetes de datos que posteriormente vuelven a ser reconvertidos en voz. Lógicamente hay un coste de adaptación para el sistema, pero el ahorro final es importante y puede llegar, según los casos, al 50% del coste mensual telefónico. La telefonía a través de Internet es para nosotros un argumento comercial muy importante, porque avala la rentabilidad de la conexión por satélite".



Hispa.

Precisamente, la posibilidad de comunicar por teléfono a través de Internet ha venido suscitando una gran polémica. Las operadoras no ven con buenos ojos esta posibilidad, pues les puede suponer un grave revés para su cuenta de resultados. Los usuarios, por su parte, alcanzarían grandes beneficios, gracias a las reducidas tarifas que permite este sistema. Sin embargo, la arquitectura de la red dificulta las llamadas telefónicas hasta tal punto que las hace poco operativas. La información por Internet es digital, mientras que la telefónica es analógica, lo que obliga a transformarla. El ordenador del oyente debe convertir la información binaria en analógica, con el inconveniente de que la voz almacenada en formato digital ocupa demasiado espacio, lo que retrasa su emisión. Además la información viaja en paquetes de datos que, al tomar rutas diferentes, pueden perderse, llegar retrasados o desordenados. El satélite supera todos estos inconvenientes, puesto que permite altas velocidades, la información no viaja por paquetes y concede una IP fija a cada conexión. Las compañías, conscientes de que no pueden impedir la telefonía por Internet, se plantean crear sus propias redes y así combatir la amenaza. Las comunicaciones, de eso no cabe duda, se encuentran en pleno proceso de mutación. Televisión, Internet, telefonía, comercio, y quién sabe cuántas aplicaciones más, se integrarán en breve en un solo aparato, seguramente el teléfono móvil. Hay que estar preparados para el cambio. **Carlos Verdier**



Satcon.


Intro2.

Una multinacional podría estar conectada 24 horas al día y recibir la información en cada una de las delegaciones sin el menor problema...

[Arte y artistas]

Siempre se ha dicho que una de las características de la Comunidad Gay era su buen gusto y pasión por el arte. Aunque sea un elogio, particularmente a mí no me gusta eso de atribuir cualidades o defectos por pertenecer a una determinada comunidad. A pesar de esto, este reportaje trata sobre los sites de arte y actividades culturales realizadas por o para gays. No es una forma de atribuir un mayor o menor gusto a la Comunidad, se trata solamente de plasmar una realidad que está en internet.

Joyas

Para comenzar este reportaje, nada mejor que hablar de uno de los sitios pioneros en Internet gay hispana y arte. Nos referimos al Museo del Gayo, con dirección electrónica http://www.geocities.com/WestHollywood/9912/index3.html. Desde esta dirección se puede acceder a tres apartados distintos. **El Museo del Gayo**, El mayor museo virtual dedicado exclusivamente a pintores gays de todos los tiempos. De Miguel Angel a Andy Warhol. Más de 600 obras y más de 200 artistas están incluidos en sus fondos. El Gladiador, también dedicado al arte, y una sección dedicada a poesía homoerótica. Los dos mantenedores de este sitio demuestran un gusto y constancia digno de elogio.

Unas de las manifestaciones culturales que en el renacimiento tenían más predicamento eran la orfebrería y la joyería. Un orfebre o joyero experto, podía ser tan famoso como un escultor o un pintor. En la actualidad, aunque la joyería es considerada un arte, no lo es con mayúscula. Y la verdad es que no lo entiendo. Si un individuo que "diseña" un bikini de 25 centímetros cuadrados en un color LISO, se permite el lujo de llamarse "artista", como es que a alguien que juega con las formas y el conjunto, alguien que tiene que mezclar elementos tan dispares como el oro, o las amatistas no es considerado como todo un artista. Quien haya visto trabajar alguna vez a un verdadero joyero cordobés, no puedo olvidarlo. Es un auténtico lujo el contemplar como de la nada crean un elemento y otro, que luego saben conjuntar y que al juntarse todos en el adorno de un cuerpo humano adquieren su verdadera dimensión.



Unos estupendos diseñadores de joyas.

> *El Museo del Gayo, El mayor museo virtual dedicado exclusivamente a pintores gays de todos los tiempos.*

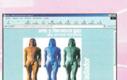
Para reseñar sites, hemos seleccionado dos. Uno de ellos es ADY & LO CONTE que es una empresa que quiere romper con los temas tabú y elevar la belleza de la creación en el arte conceptual de joyas eróticas. Los podemos encontrar en http://www.ady.es/.

La otra empresa es Caduceo, Joyería esotérica. Antes de empezar a comentar el site, estos chicos se merecen un reconocimiento por su preocupación por sus clientes. Pocos sites he visto en mi vida que tengan tantas opciones de visualización según sea el que las visite. El que el navegante pueda elegir la versión del site que quiere ver en función de cual sea su tipo de conexión, si tiene o no Flash o soporte para Vrml, e incluso la posibilidad de bajarse el site en formato zip, es un detalle que no es nada común.

Dentro de lo que ya se puede considerar reseña, antes de nada, su dirección, que es http://www.quevuelta.com/caduceo/index.dune.html. Dentro del site encontramos distintos apartados, desde un horóscopo, a una introducción explicando qué es la joyería esotérica, hasta el clásico catálogo y hoja de pedidos. Aunque jamás he sido muy aficionado al esoterismo, tengo que reconocer que este site es distinto de otros, habitualmente brasileños, en los que el esoterismo en lo que se convierte es en una forma de intentar conseguir el éxito social mediante el expeditivo método de joderle la vida a alguien. Aquí se trata de utilizar la simbología esotérica para, mediante su uso ornamental, potenciar tus cualidades positivas. Vamos, como lo de la pulsera magnética de toda la vida, pero en plan joyería esotérica con símbolos.

También dan mucha importancia al horósco-

Más joyas.



Un site de arte gay.

po. No en vano, gran parte de su "credo" esotérico está fundamentado en los astros. Esto del horóscopo, los astros y demás me dio que pensar, así que miré lo que me deparan los astros, y era:

"En tu circulo social y de trabajo ten cuidado pues existen personas empeñadas en hacerte quedar mal y dejarte en ridículo. Ten cuidado con estas personas que su envidia no tiene límites. El fin de semana si te es posible no salgas de tu casa y dedícalo al ocio completamente, lee, duerme come, no hagas nada. Te lo mereces y te servirá para cargar tus pilas pues se vienen periodos de gran intensidad. Las cosas han salido bien en los últimos proyectos que has estado involucrada(o). Sin embargo es importante que te des cuenta que puedes hacer más cosas y salir adelante explotando tus contactos y tu facilidad de desenvolvimiento. Piensa en el futuro. Tu color el amarillo claro. Tus números: 9, 17, 33"

A lo mejor se refería a que mi jefe de redacción no se va a sentir muy contento con mi artículo y va hacer que me lo coma aliñado con aceite. Quién sabe.

Entre las páginas que nos gustaría reseñar están las de algunas estrellas, gays o no, pero que merecen estar en este reportaje por ser ídolos de gran parte de la Comunidad. El que hayan reconocido o no su pertenencia a la Comunidad Gay es una cuestión secundaria, ya que gran parte de sus fans y de los webmaster de esas páginas, sí lo son.

Naranjo

Para empezar este recorrido por estos personajes, nada mejor que hacerlo con la chica de Lérida más internacional del momento. Desde su aparición en el programa "Sorpresa, Sorpresa", hará ya unos años de esto, ha ido batiendo records de venta y popularidad. Naturalmente nos referimos a la "desatada" Mónica Naranjo. Aparte de una sensibilidad especial para la Comunidad, y unos guiños casi perennes en su discografía, Mónica siempre ha defendido, en la medida de sus posibilidades, a la Comunidad. Naturalmente, como todo en la vida, hay quién no la puede ni ver, pero hasta por eso es interesante. O se la quiere o se la odia, pero a casi nadie de la Comunidad le deja indiferente. Así, que si quieres saberlo todo sobre ella, y hacerte socio de su club de Fans, déjate caer por http://www.monica-naranjo.com/. Hacía mucho tiempo que no veíamos un site tan completo. En él puedes encontrar todo lo que se puede contar sobre alguien, biografía, links, fotografías, discografía, chat, reportajes tv, entrevistas, etc. Otro site muy completo sobre Mónica es http://www.ciudadfutura.com/naranjo/. No es tan exhaustivo como el anterior, pero es muy interesante su sección de Mp3, con su aviso acerca de la conveniencia legal de borrar los archivos transcurridos 30 días desde su bajada, y el consejo de comprar el disco mejor que escuchar esos mp3.

No me puedo resistir a reseñar una página anti Mónica Naranjo. Sin lugar a dudas un site que derrocha buen humor. Puede que

O se la quiere o se la odia, pero a casi nadie de la Comunidad le deja indiferente.

muchísimos lo conozcáis ya. Es el site de Bong. Si no lo conocéis, allá va la dirección de su sección anti Mónica, http://www.geocities.com/WestHollywood/Heights/9911/antinaranjo.html, tiene otras muchas cosas interesantes el site, como botón de muestra, su razonamiento sobre por qué Mónica es una "pedorra":

"¿Pero le habéis visto la pinta? Además, va de ídolo gay. ¿Ésta qué se ha creído?

La presentan como la voz del fin del milenio y no hay más que oír sus canciones para horrorizarse con las inflexiones, cambios de voz, seudoflamencadas y afonía desgañitante con que nos bombardea.

La chica sacó su primer disco hace tiempo y acabó en las rebajas. Los de la discográfica la mandaron a HACER LAS AMÉRICAS a amortizar gastos y tuvo éxito. Bueno, ¿no se decía que Lolita también triunfaba por allí? Ahora ha vuelto, ha grabado otro CD (soporífero), la han promocionado y hasta ha salido por la tele. Y nos la pretenden vender como lo más de lo más.

Mira, mona, si la gente te compra discos, allá ellos, tienen derecho a martirizarse y tú a sacarles los cuartos, pero lo de ir de divinísima tetuda de pelo de colores y voz de chi-



Unos la aman...

menea de barco no nos convence.

Peor aún es en entrevistas. Evitadlas como sea.

Una cosa a favor de la chica: El chulazo que saca en uno de sus videos y la producción discotequera de alguno de sus remixes. Para que luego digan que soy un negativo.

MIL MARTAS SÁNCHEZ ANTES QUE UNA SOLA NARANJA."

Según él, ha recibido miles de mails con quejas, insultos, amenazas, etc. Desde luego, buen humor no le falta. Parece ser que es un fan de Marta Sánchez. Aunque seáis fans de Mónica Naranjo, visitad el resto del site, que es digno de visita.

Y para terminar, nada mejor que hacerlo con ritmo, y para ritmo y seducción el del tango. No me acuerdo quién lo dijo, pero seguro que era un genio, el que definió el tango como el principio de una relación y el final de una seducción. Si eres capaz de bailar perfectamente el Tango con una pareja, puedes comenzar una historia de futuro o dejarte llevar por los sentidos. Más o menos esa era la idea del que definió el tango con esa metáfora. Si te da "corte" aprenderlo con tu pareja (se supone que es del mismo sexo que tú, porque para eso esta es la sección de "internet rosa"), en http://www.geocities.com/clasesdetango/ puedes encontrar un profesor de tango especializado en dar clases a la Comunidad. Su única pega es que para darlas tienes que ir a Buenos Aires, y probablemente esta maravillosa ciudad te pille un poco lejos, pero si puedes, ve a *mi Buenos Aires Querido*... No te arrepentirás.

Francisco Bueno

¿Por qué nos cae gorda Mónica Naranjo?

En primer lugar y fundamentalmente:

PORQUE ES UNA PEDORRA.

...y otros no tanto.

[EL COMIENZO DE TODO]

Bien, bien, bien... una vez más os habéis adentrado en la zona oscura de la revista, este mes no seguiremos con el cauce previsto y haremos un pequeño descanso veraniego en nuestro curso de CrAcKinG, para así poder jugar con unos programas que estoy seguro harán las delicias de los más exigentes "copiones". Así que acomódate, prepárate una bebida bien fría y lee... que disfrutarás.

Arroba me preguntó si podía escribir acerca de la grabación de cds y cómo se solían saltar ciertas protecciones como las de alguna consola que anda por ahí, y me pareció que el tema no podría interesar a mucha gente ya que yo pensaba que todo el mundo sabía copiar pero ¡qué equivocado estaba! Cuando empecé a escribir la mayoría de la gente que he conocido utilizaba solo Easy CD Creator para las duplicaciones. Las cosas han cambiado pero solo un poco, ahora se utiliza software como CdrWin, Nero o el mítico CloneCD pero poco o nada se conocen de aplicaciones como BlinRead, Copy Protection Detection, Dump y otros muchos, por ello y para todos ellos, todos los que crean software diferente, fuera de normas y potentísimo, va este homenaje.

> *¿No os parecería maravilloso saber que sistema de protección lleva un software antes de quebraros la cabeza?*

Parcheando con PPF

Para todos los fanáticos de la increíble-maravillosa-fantástica-suprema -joya-de-la-tecnología-que-tan-buenos-ratos-me-ha-hecho-pasar-consola-que-no-voy-a-mencionar no os tendré que presentar la extensión PPF, pero todos aquellos usuarios de andar por casa que le compran los cds al usurero de la esquina están de enhorabuena porque si tenéis grabadora se abre el paraíso ante vosotros. Muchos sabéis hacer vuestras copias de seguridad, pero sin embargo, la copia de seguridad de aquel juego (que por supuesto os comprasteis) no termina de cargar y eso que lo has hecho como siempre, ¿a qué se debe? pues evidentemente a que tiene un sistema de protección adicional. Existen numerosas páginas que ofrecen parches para los juegos, estos parches pueden ser para quitar protecciones, para incluir trucos en el juego o bien para incluir un selector PAL/NTSC en el mismo. Y aquí es donde quería llegar, esos parches llevan la extensión PPF y para aplicarlos a la imagen del disco hay numerosos programas, pero, sin embargo, el más conocido es PPF-O-MATIC. Como podéis ver en la figura 1 el funcionamiento de PPF-O-MATIC es de lo mas simple, tan solo hay que especificar la ubicación del parche y la ubicación de la imagen que debe ser de extensión BIN, es decir, de CDRWIN o DAO. Para todos aquellos que no tengáis CDRWIN o DAO existen programitas que convierten imágenes de un tipo a otro como es el RAW2ISO, que convierte archivos como BIN a ISO y viceversa.

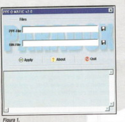


Figura 1.



Figura 2.

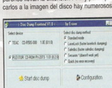


Figura 3.

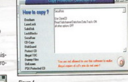


Figura 4.

Espejito, espejito ¿qué protección lleva?

¿No os parecería maravilloso saber que sistema de protección lleva un software antes de quebraros la cabeza? Aunque no lo creáis existe un programa que es capaz de decirnos que sistema de protección lleva un cd con solo explorarlo, siendo capaz de advertir la presencia de SECUROM, SAFEDISC, LASERLOCK, CD-COPS , DISKGURD, DUMMYFILES y OVERBURNING. ¿Qué nombre tiene la maravilla? Copy Protection Detection. Como podéis ver en la figura2 la pequeña maravilla ha encontrado una protección en el juego SIMCITY3000, en este caso, SECUROM. Por si fuera poco si le pedimos ayuda nos dará soluciones para la anulación de la protección, como podéis ver en la figura3 se puede consultar una ayuda pudiendo examinar diferentes protecciones y por si fuera poco el mamoncete le puede pasar los parámetros a CloneCD, con lo que la duplicación es cosa de niños. Creo que el programilla es más interesante incluso que la sodomización de Ania o la fustigación suprahumana de Koldo y sus sueños kafkianos...

Copiando voy, copiando vengo

Y por si fuera poco todo lo que hemos visto aún quedan muchas armas de primera categoría; La primera de todas estas es: ¡¡DDUMP!!.

¿Qué es DDUMP? Pues no, no es el primo lejano de Forrest DUMP (qué malo, creo que

Figura 5.

la televisión ha hecho papilla mi creatividad). DDUMP es un programa que va a venir muy, pero que muy bien a todos aquellos a los que CLoneCD no les funciona. Como podéis ver en la figura4. DDump sirve para hacer imágenes de CD, pero como podéis apreciar puede hacer las imágenes limpias de algunos sistemas de protección como es Laserlock, Safedisk, Securom (todavía no esta implementado, pero garantizan que en breve lo estará), no me digais que esta joya combinada con Copy Protection Detection no es mortal de necesidad. Además por si fuera poco la

Elegiremos de que unidad queremos leer..

pequeña maravilla puede hacer las imágenes en el formato que queráis, ya sea NRG de Nero, Bin de CdrWin, ISO, etc... con lo que hacer copias de seguridad es coser y grabar.

El otro gran diamante de la corona es BLIND, un paquete que permite hacer imágenes del cd pero de una forma especial, en realidad Blind es realmente útil con aquellos cds que tengan sectores defectuosos a conciencia, o con sistemas como LaserLock y su dichoso aro en el centro del cd. Para estos casos Blind

Elegiremos un destino.

es letal, el funcionamiento es el siguiente: Blind hace la copia de todos los archivos al disco duro dentro de la carpeta que especifiquemos (me estoy amariconando de tal manera que en lugar de directorio digo carpeta AAAHHHH), cuando se encuentra con el problema que hace que todos los software de grabación se vuelvan locos, el cdrom se apague y se encienda, y la lectura sea imposible ¿Como? Sí, esa, esa, pues Blind lo que hace es mostrarte el pantallajo azul que dice que el CDRom esta sucio o defectuoso como todos los demás copiones, peeeeero, aquí viene la diferencia con el resto de ellos, el programa después de pulsar ESC retoma la copia por donde apareció el error y te lo indica con una ventanita que nos pide que esperemos unos segundos a que el lector vuelva a enganchar el cd para seguir copiando, genial ¿verdad?. Una vez leído viene la parte en la que tenemos todo el cd volcado al disco duro peeero sin la estructura del mismo, pero eso no es ningún problema, lo único que tenemos que hacer es hacer un cd con las carpetas que ahora tenemos en el disco duro y al cd le ponemos la misma etiqueta de volumen que la del original. Además, para que no nos quebremos demasiado, Blind guarda la etiqueta en el portapapeles y lo único que tenemos que

...realidad Blind es realmente útil con aquellos cds que tengan sectores defectuosos a conciencia, o con sistemas como LaserLock y su dichoso aro en el centro del cd.

hacer en una vez que vayamos a introducir el nombre de volumen es pulsar Ctrl-V. En las imágenes se ve todo el proceso y lo que sucede cuando salta la lectura.

Pero... aún hay más, ahora el creador de Blind ha creado una suite para también copiar los cds, esta es el Blind Write, el único problema es que todavía está en versión beta y ahora sí que hay que pagarlo (es el precio de la popularidad). Por si queréis probarlo en su versión de evaluación como siempre en www.cdrsoft.net.

La última de estas pequeñas maravillas en IsoBuster, un programa que es capaz de leer los todos los cds y su estructura, por si fuera poco los extrae normalmente o en formato RAW, es capaz de extraer los MPEG de los cds filtrando el contenido y lo que es muy interesante, no hay VCD, SVCD ni CD-i que se le resista, ni cd de Mac (al ser formato incompatible a Windows no se puede trabajar con él) con lo que estas virtudes le hacen merecedor de nuestras más distinguidos elogios. Como podéis ver en la figura5 el sistema es de lo más sencillo; seleccionamos los archivos que queremos leer, donde los queremos leer y en que formato o con que condiciones los queremos leer. También es muy útil para extraer información de cds dañados ya que no utiliza la entrada de Windows de contenido sino que utiliza una propia que además distingue la

Podemos leer normalmente o po el contrario utilizar la opcion Laserlock..

entrada y la zona física, con lo que es fácilmente probable que lea cualquier cd con una TOC chunga porque podemos leer cualquier sector del disco.

Adiós papa, adiós mama...

Muchos de los que estáis leyendo este artículo no ha conocido nada nuevo porque a lo mejor lleva tiempo utilizando este maravilloso arsenal, pero muchos de vosotros estaréis ahora mismo pensando ¿dónde cojones ha estado esto tanto tiempo? y lo que es más importante ¿porqué mi grabadora no traía este software y no los programas de juguete con los que viene? Pero así es la vida, un continuo puteo en un valle de lágrimas, menos mal que por ese camino encontramos a gente que se conocen los atajos y que tienen ganas de ayudar al personal.

Zenkiu veri mach tu NoBody por Copy Protection Detection 0.6, SmartProyects por isoBuster, Bidouille por BlidRead, Icarus y Paradox por PPF-O-MATIC, a Eraser por el entrono gráfico de DDUMP y a todos los que gastáis vuestro tiempo por el resto del mundo. A los demás que os cuidéis hasta el mes que viene y cuidado con las erecciones playeras que son especialmente dolorosas...y con las marujas que van a la playa con esos bañadores y esas, esas carnes raras que ningún libro de medicina contempla...y con ese amigo cuadrado y vacilón que todos tenemos que van haciendo el gilipollas y dejándote en ridículo delante de aquella chica que tanto te gustaba...y con la paella del chiringo clandestino... y con la factura de la paella... en fin con todo lo que acompaña el verano...

Hasta el mes que viene. **Seymour CrayX**

[Sexo de lo más natural]

El sexo es una de las cosas más naturales del mundo. De hecho, la vida sobre este planeta no existiría sin él, a menos que el reino animal se reprodujera mediante la polinización, lo que sería difícil, y sin lugar a dudas, bastante aburrido. Así que nada mejor que un reportaje acerca de sites que traten el sexo y sus circunstancias desde una perspectiva "natural", o con medios naturales y alternativos.

Como la vida misma

Para comenzar este reportaje, barajamos varias posibilidades, tipo sites orientales de los que te prometen un vigor sexual de rey africano si tomas unas hierbecitas. Pero como estábamos hablando de un tema de actualidad, ese de las tarifas "planas" que se han sacado de la manga, se nos ocurrió otro, puede que por asociación de ideas. Comenzar por un site que promete mejorar tu salud y vida sexual mediante el empleo de SANGUIJUELAS. Resulta curioso el mecanismo que tiene el subconsciente para asociar conceptos.

Esto de las sanguijuelas, siempre me ha resultado asqueroso, quizás porque gran parte de la literatura infantil que cayó en mis manos era de Emilio Salgari y similares, y siempre que había una escena en pantanos, aparecían las sanguijuelas, y daban un asco horrible. De mayor, suelo leer muchas noticias que me las hacen recordar.

Así que el honor de abrir este reportaje lo tiene http://www.biodiva.com/, su presentación merece ser reseñada: "Las fuerzas superiores de la naturaleza y sus dones siempre han salvado al hombre. Hace 3.000 años que sacrificamos a la sanguijuela mágica que cura enfermedades, protege la salud, rejuvenece el organismo y favorece a la longevidad. La fuerza de la naturaleza y las milagrosas cualidades de este ser fenomenal han sido ampliamente usadas por la medicina popular. Lo nuevo es lo viejo bien olvidado. Los científicos de la empresa han alzado el telón del misterio descubriendo los secretos de este pequeño y buen salvador. Con la bendición de nuestros antepasados, acogemos con prudencia los dones de la naturaleza para traérselos a ustedes, quedando en deuda con ella."

Como no me convenció demasiado eso de ponerme cosas viscosas que me chupen sangre -por cierto ahora recuerdo que como tengo una RDSI no "disfruto" de tarifa plana de 3.000 Pts- continué adelante para convencerme de sus magnificencias. Después de una breve exposición acerca de sus bondades de "rejuvenescencia", término que el diccionario del word (si en minúscula, aunque según Microsoft se debería de escribir con mayúsculas) se empeña en decirme que es incorrecto, pasé directamente a la tienda. Y ahí fue donde encontramos el verdadero ser del site. Una tienda con productos, según definición propia: "Buenos, bonitos y baratos", para mejorar casi todos los aspectos de la vida, y como no, el sexual. Para los amantes de las anécdotas, una de las cosas que tiene más a gala este site es que unos precios como los suyos no se encuentran en productos franceses del mismo estilo.

Control de la Eyaculación

¿Le gustaría controlar su eyaculación y convertirse en el mejor de los amantes?

De lo más vendido.

Sin comentarios.

> *Para los amantes de las anécdotas, una de las cosas que tiene más a gala este site es que unos precios como los suyos no se encuentran en productos franceses del mismo estilo.*

Adiós a las pastillas

Según un estudio de una Universidad americana, uno de los avances de la ciencia médica más valorado por la población ha sido la Viagra, a pesar de todos los efectos secundarios que se le atribuyen. Estos americanos cualquier día harán un estudio acerca de cómo cuelgan el rollo de papel higiénico las distintas personalidades y su implicación en la caída del cabello. Como la Viagra no nos parece un prototipo de la medicina "natural", y tampoco somos tan mayores como para haberla probado, no nos ocupamos de ella.

En lugar de ocuparnos de la Viagra, hemos visitados algunos sites que, con gran bombo y platillo, nos prometen una mejora sustancial de nuestra vida sexual gracias a productos 100% naturales. Comenzamos nuestra andadura por la farmacopea naturalista y excitante en http://www.lifeplus-international.com/spanish/touchfirehis.html. En este site, sin ambages de ningún tipo, proclaman las bondades de su producto. Para que no se nos diga que no somos rigurosos, os transcribimos su presentación de producto, digna de aparecer en los anales de los "sin abuela":

Las tabletas Touchfire His™ son una singular combinación de sustancias botánicas de los bosques tropicales; cada una con un largo historial documentado de uso por parte de las tribus nativas de los bosques tropicales como sustancias naturales que aumentan el impulso sexual en los hombres. Incluye varios tónicos herbarios masculinos combinados con Raíz de Almez (Nettle Root), sobre la cual se ha documentado recientemente que aumenta los niveles biodisponibles de



Sexo natural.

testosterona en la corriente sanguínea tanto como diez veces. Diseñada y formulada para apoyar nutricionalmente la función y el deseo sexual masculinos, esta poderosa fórmula contiene un extracto altamente concentrado de Muira puama (también conocida como la Madera de la Potencia), la cual ha sido el tema de investigaciones clínicas recientes. En dos pruebas clínicas efectuadas en 1995 en el Instituto de Sexología en París, Francia bajo la supervisión del Dr. Jacques Waynberg, una de las principales autoridades mundiales sobre la función sexual, se demostró que un extracto herbario de Muira puama fue más efectivo que el único medicamento recetado aprobado por la Administracion de Drogas y Alimentos, disponible para la impotencia y el realce de la libido. La fórmula TOUCHFIRE HIS provee el mismo extracto concentrado de Muira puama usado en las pruebas clínicas y provee los efectos sinergéticos de otros cuatro poderosos extractos herbarios para mayores beneficios generales".

Como cuando aprobé Selectividad tenía nota como para haber entrado en medicina, cosa que no hice y de la cual me alegro sobremanera, y observé un poco la vida estudiantil de medicina, siempre se me ha quedado un respeto muy grande por la profesión médica. Aunque sólo sea por las miles y miles de páginas de apuntes que se tienen que chupar. Así que en esto de los medicamentos milagrosos siempre he sido muy escéptico.

Para las lectoras, les informamos que este producto tiene su variante para su utilización entre las féminas. Al parecer, con los mismos resultados.

Llegamos a Oriente

En esto de la medicina natural, Oriente siempre ha sido un referente recurrente (y hasta rima). No sé si porque tienen una larga tradición en el uso de hierbas y remedios naturales, o porque suena más exótico "amapola silvestre de los Altos del Himalaya" que "cardo borriquero de Puebla de Sanabria". Sobre este particular aún no estoy muy seguro. Además, desde el éxito en la tele de "Kung Fú" y de "Shangrilá", eso de la filosofía oriental de meditación y relax, parece que tiene buen cartel para mejorar en el sexo. Aunque tampoco me lo explico, porque Kung Fú no echó un polvo en cinco años de serie. Como hemos hablado de la tele, y ésta solo ofrece últimamente basura, creo que sería conveniente que el primer site a reseñar sobre sexualidad y oriente en este reportaje, fuera el de un libro. Así que os recomendamos la visita de http://www.edicionesurano.com/libro.asp?codigo=184, en el podéis encontrar un libro acerca del Tao. Repito, del Tao, no del Tau equipo de Basket. Nada mejor que sus propias palabras, sabias e iluminadas, para describiros esta obra:

"Esta obra presenta una lúcida introducción a los principios básicos del Tao y ofrece un programa práctico a través del cual todo el mundo puede aplicar estos principios y beneficiarse del poder del Tao para mejorar la calidad de su vida y prolongar su duración. La moderna ciencia occidental también se ha acercado al Tao, pero desde la dirección opuesta, y está llegando exactamente a las mismas conclusiones. Esto resulta especialmente evidente en los campos de la física y la medicina, donde la mudable relación entre materia y energía, entre cuerpo y mente, se aprecia cada día con mayor claridad. Este libro se centra en tres aspectos esenciales del Tao que siempre han sido de vital interés para hombres y mujeres: la salud, la larga vida y una disciplina sexual. Ejercicios, alimentación y artes de alcoba en una estrecha relación que el autor ha extraído directamente de fuentes chinas. Ilustrado con numerosos dibujos."

El site no es ninguna maravilla en cuanto a diseño (si has estado en un restaurante chino alguna vez, te sonará la estética) y programación, pero te prometen que si haces caso de sus misteriosas indicaciones, y asumes las enseñanzas del Ying y el Yang, conocerás la felicidad perfecta...



Todos prometen.

Una de las cosas que siempre me han llamado la atención de los estudiosos del Oriente, es su propensión a envolverlo todo en un hálito de misterio. Así que no me he podido resistir a la tentación de reseñar el siguiente site, "Misterios de la Sexualidad". Me pregunto que si es un misterio, y ellos lo desvelan, ya no lo es y deberían de cambiarle el nombre. Pero esa es otra historia.

En la dirección http://sexualidad.metropoli2000.net/misterio.htm encontramos a estos misteriosos de la sexualidad china. El site no es ninguna maravilla en cuanto a diseño (si has estado en un restaurante chino alguna vez, te sonará la estética) y programación, pero te prometen que si haces caso de sus misteriosas indicaciones, y asumes las enseñanzas del Ying y el Yang, conocerás la felicidad perfecta y el sexo perfecto. En principio, bien. Aunque cuando te adentras en sus enseñanzas, hay algunas que resultan un poco difíciles de seguir. Como esa de realizar AL MENOS 3 coitos TODAS las noches para que tu pareja se sienta satisfecha. Co-



Información de lo más variada.



mo declaración de intenciones, no está mal, pero un poco cansado si que resulta esto del puñetero Ying y Yang.

También tengo una duda sobre otro de sus puntos programáticos: *"Normalmente usted y su pareja percibirán un clímax de satisfacción después de 250 penetraciones, con o sin eyaculación. Pero experimente que se puede llegar al orgasmo sin eyaculación. Entonces habrá descubierto el verdadero placer sexual"*.

Estas 250 penetraciones ¿son seguidas y sin descansar? ¿Se puede beber agua entre penetración y penetración?. Son preguntas tontas, pero con estos "misteriosos", nunca se sabe.

Vistas las exigencias para ser un buen amante desde el punto de vista del Ying y el Yang, en este site no podía faltar un apartado para los afrodisíacos, aunque hecho en falta uno de vitaminas para reponerse. Fuera bromas, es un buen apartado, ya que aunque no huye de compuestos extraños, también ofrece consejos y recetas con alimentos comunes.

Libros en la web.

Un site que de ninguna de las maneras podía faltar en este artículo es este http://www.enfemenino.com/couple/aphrodisiaques/aphrodisiaques1.asp, dedicado a la sexualidad y los afrodisíacos, desde el punto de vista femenino. Ya era hora que encontráramos un site realmente bueno por y para mujeres. Para desmentir el tópico de que "Internet es solo para hombres". Aparte de cuestiones sexuales, tiene una gran cantidad de información de utilidad. Si eres un cerdo machista, puedes utilizar la información de este site para educarte un poco y así es incluso posible que ligues algo. Ya sabes que para derrotar al enemigo no hay nada mejor que conocerlo bien.

Para terminar este reportaje, nada mejor que hacerlo con un site dedicado a curar la principal causa de insatisfacción sexual entre los hombre de este país, y no nos referimos al esguince de muñeca, nos referimos a la eyaculación precoz.

Más cosas para comprar.

Puedes encontrar un site que te ofrece un método en vídeo en http://www.fut.es/~maithuna/presentacion.htm.

Íbamos a terminar con este site de eyaculación precoz, pero algunos componentes de la redacción, el director de Arroba entre ellos, creen que sería más interesante terminar con un site sobre alargadores de pene. Como los deseos (laborales) de mi jefe son órdenes, me despido con esta dirección, http://www.penis-enhance.com/spanish/. Un site que promete que tus problemas con la "cosita" han terminado y que después de usar su método tu problema serán los cardenales en las rodillas. Y además, sin cirugía, plenamente "natural". **@RROBA**

Web del mes:



Federación Española de Personas Infieles

http://www.geocities.com/fepi001/

Desde junio del presente año la Federación Española de Personas Infieles tiene un hueco en la red. Esta federación, denominada como tal por considerar la infidelidad como un deporte, no tiene ni socios ni estatutos, sino que está abierta a todas aquellas personas que quieran colaborar. La web, inspirada en la catalana F.C.P.I. con el mismo fin, podemos encontrar servicios como un consultorio a través de e-mail (fepi001@yahoo.com) tanto sobre el tema de la infidelidad como de la misma federación; contactar con distintos miembros de la federación que se ofrecen para ayudarte a ser infiel; o poder convertirte en un miembro. Además, podemos conocer una particular versión de la historia de la infidelidad, algunos consejos que te ayudarán a ser infiel y argumentos que te justificarán este acto. La federación ha elaborado una lista de películas y obras literarias donde la infidelidad es la principal protagonista. También puedes participar en la web a través del foro de debate. ■

Sin fecha de caducidad

http://www.caducado.com

[redacted]

Cualquier producto de consumo debe llevar claramente explicado en su etiqueta en qué fecha fue empaquetado, hasta cuándo está recomendado preferentemente su consumo o cuándo el producto está caduco; también encontramos de dónde procede dicho artículo, su nacionalidad y lugar de cultivo (si procede de un producto de la tierra). Pero esto no ocurre con el tabaco. Por ello, Jesús Losada Gómez, natural de Benalmádena (Málaga), ha creado esta página con el fin de aprobar una ley que obligue a Tabacalera a poner en las cajetillas, la fecha de caducidad y el origen de envasado de los cigarrillos. Desde aquí se pretende recoger 500 mil firmas para poder llevar a cabo esta legislación, ya que la reclamación no tiene valor sin ésta. ■

Dietanet

http://www.dietanet.com/

[redacted]

Esta página está dedicada a la dieta en todos sus aspectos. Aquí podrás encontrar una completa información sobre las consecuencias de los trastornos de la alimentación, la obesidad, la diabetes, la nutrición en el embarazo y en la tercera edad, así como estar al día de las últimas tendencias en dietética. Dietanet está formada por un grupo de profesionales en estos temas: endocrinos, médicos cirujanos, farmacéuticos, biólogos, pediatras, etc. Desde esta web podrás consultar aquellas dudas que tengas con respecto a la dietética, pedir asesoramiento sobre la régimen de comidas que llevas o, incluso, te pueden hacer una dieta personalizada. Además, podrás desmentir aquellos mitos que existen sobre ciertos alimentos, visitar la gastronomía de distintos lugares, conocer un poco más determinados alimentos, etc. Tu ser partícipe en este site por medio de los concursos de recetas antiguas y dichos populares o, simplemente, aportando tu opinión. ■

Markel Motor.com

(Todo sobre el motor)

www.markelmotor.com

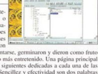
[redacted]

Que te gusta la velocidad... que te flipan los motores... que no sabes dónde encontrar lo más usual de la forma más rápida y divertida sobre el motor... busca en Markel Motor.com. Marcas, servicios, medios de comunicación, feria, artículos, coleccionismo, bolsa de empleo, diccionario técnico, actualidad... y muchas opciones más. Olvídate de todo lo que creías y borra de tu mente cualquier idea preconcebida, porque... ahora todo lo antiguo pasó de moda. Los creadores de este site te invitan a que conozcas a fondo el nuevo motor rotatorio de combustión interna, a que investigues el mecanismo de los motores de aviación, automovilismo, náutica, motocicletas... y a que averigües todo lo que no podías imaginar de este gran mundo de la tecnología del motor. Sólo tienes que hacer una visita por Internet y descubrir el entusiasmo que ha inspirado a Markel Motor para crear una página tan original y, sobre todo, llena de contenidos interesantes. Pero nada de simplezas: organización y efectividad, ya verás: MOTORÍZATE. ■

El Jardín Imaginario.com

Historias para contar

[redacted]



Cuando el aburrimiento invade tu vida... algo interesante debe suceder. O te sigues aburriendo o buscas un nuevo entretenimiento. En tales situaciones, *El Jardín Imaginario* es una buena opción. Debes dejar fluir tu imaginación en un mundo de interesantes historias irreales. En esta página web las ideas se hicieron semillas en forma de escogidas palabras que... tras plantarse, germinaron y dieron como fruto ocho diferentes relatos para hacerte pasar un rato de lo más entretenido. Una página principal muy coloreada, otra de introducción a los temas y las siguientes dedicadas a cada una de las historietas, constituyen un site cuanto menos curioso. Sencillez y efectividad son dos palabras claves para definir este lugar cibernético. *"Como pez en el agua"*, *"Una noche en la casa de César Manriquez"* o *"Las pinturas de Satán"* son sólo algunos de los títulos que te podemos adelantar. Lo demás es cosa tuya, ¡una cosa! sólo es indispensable saber leer y tener ganas de leer: IMAGÍNATE.

www.geocities.com/jardinimaginario ■

Sección patrocinada por la revista



Grupo: **MAXIM**
Disco: Carmen Queasy

Más de uno se preguntará qué coño hace un disco como este en una revista como esta. La verdad es que Prodigy, antes de que millones de niñatos le pusieran el san Benito de comerciales, era un grupo underground y aun después del boom comercial que sufrieron siguieron siendo uno de mis favoritos. Además, con esta entrega se demuestra lo que siempre postulé, que Maxim era el alma del grupo. Lo de los demás era más bien pose y caras muy estudiadas para vender camisetas. Prestad oído a las bases y la producción de este single, no sé el tiempo que les habrá llevado pero por dios que está muy conseguido y que merece la pena esperar al largo. Dram and base de la mejor calaña sazonado con temas ambient y beat sucios. Para terminar de matarme, resulta que Skin, la cantante de Skunk Anansie, colabora en el disco. La voz desgarrada de Skin sumada a la bases tétricas y oscuras crea un ambiente que no te deja escapar, es de esos discos que lo colocas en la bandeja del cd y no lo quitas hasta que termina. Lo único es que Maxim no ha conseguido alejarse del sonido Prodigy del todo, el disco rezuma a antiguos proyectos por todas partes. Ojo, no esperes un disco de hip hop porque no lo es pero no solo de rap vive el hombre. Conviene de vez en cuando refrescarse el oído con discos como este. **Rafa D.**

Grupo: **OUTSIDAZ**
Disco: Nigth Life

Este EP de Brick City no empieza a levantar cabeza hasta el final, cuando los MC suben el volumen y se relajan. El primer tema "Don't look now", viene demasiado cargado para que funcione, con voltaje estilo Misión Imposible. Los Outsidaz van a su rollo con una actitud alegre pero no les oigo decir nada nuevo en el primer tema, donde me tendrían que enganchar. Me dejan esperando que empiecen. Tema 2, "The Rah Rah", es otro trabajo de marcha que tiene más fuerza que el primero pero también me deja esperando a que comience. Esta gente está embarcada en alguna mierda de estilo propio pero no tienen la pegada de un éxito en cinta, aunque en vivo quizás enrolle. Luego, el siguiente, de Rah Digga de invitada, "Fuck Y'all Niggaz" trae unos versos a lo "él dice/ella dice" como una especie de siguiente generación Roxanne-Roxanne. Rah lo lleva al opuesto y los dos lados se llaman el uno al otro durante todo el tema. Es una buena idea pero no le sacan partido. El ritmo en este caso está ajustado pero no va a ninguna parte. Los versos fluyen pero no se desarrollan al máximo. Cada MC sólo toma un verso cada vez cuando. Quizás habría sido mejor un duelo a muerte. Es como si, una vez los Outsidaz cambian el paso y endulzan las vibraciones, empezaran a brillar. Los temas "Money,Money,Money" y "Night Life", son los más fuertes. Los trabajos más lentos les dan el tiempo al equipo a recrearse por el paisaje. El acercamiento más relajado de estos dos temas hace que merezcan la pena salir como singles, pero paso del EP.



Grupo: **LORD KOSSITY**
Disco: Everlord



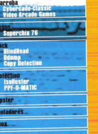
Sí tío, ragga y hip hop francés, monótono, pesado, contundente. Este niño bonito de portadas de, revistas y anuncios de marcar caras regala ahora este disco con guiños en nuestro idioma y música de la que hace que se te quiebre el cuello al seguir el ritmo. Cuando lo puse por primera vez me recordó a Busta Rhymes, el flow, la voz, el tono hasta esa risa tan famosa del creador de Gimme son more. Porretas y machachas pide en un tema desafortunado, el cuarto, morenas, del que sólo puedo decir que resulta graciso. Vale que se tire el rollo de las palabritas en español pero tampoco está de más que se diga algo, que se deje un mensaje más allá del vacile.
El ragga abandona al hip hop y se transforma en reggae, una más o menos acertada mezcla de sonido de New York y Kingston que a mi parecer no siempre acierta pero cuando lo hace, como el tema quinto, Ghuetto Youth, te deja buen sabor de boca. En fin, esta peña va estar por España este verano así que esperaré a hablar más de ellos hasta verlos en directo. Por el momento el disco me hace perder el respeto al precio de la entrada, que en un tacaño como yo es decir bastante. **Rafa D**























¡EL HOMBRE ME ARAÑA!

FREAKIES Y TELARAÑAS

La locura llegará muy pronto, con la película de Spiderman, dirigida por Sam Raimi. Este mes en @lgarroba analizamos lo que puede dar de sí esta esperada adaptación. Tenemos también la primera parte de un jugoso especial sobre Michael Crichton, todo un fabricante de Best Sellers. Y en el CD... Un pedazo de site con las mejores recreativas de la historia.